ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

18#219 | СЕНТЯБРЬ | 2006

СТРАНА ИГР



В НОМЕРЕ:

В РАЗРАБОТКЕ:
Maelstrom, Heavy Duty, Инстинкт, Joint Task Force, Enemy Territory: Quake Wars, The Legend of Spyro: A New Beginning, Super Paper Mario, Earthworm Jim, Bully, Warhawk, Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade, Broken Sword 4, Ridge Racers 2, Touch Detective, Super Smash Bros. Brawl, Legend: Hand of God, Vampire Story, The Sims 2: Pets

ОБЗОРЫ:
Rumble Roses XX, Electroplankton, Super Princess Peach, Dungeon Siege II: Broken World, Fallen Lords: Condemnation, Ape Escape 3, Mesal Gear Solid, Black Buccaneer, Shenmue

В РАЗРАБОТКЕ

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

УБИЙЦА BATTLEFIELD

НА DVD: METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
ИГРОФИЛЬМ

ХИТ?!

HEAVY DUTY

СМЕРТЬ ЗЕЛЕНЫМ ЧЕЛОВЕЧКАМ!

СПЕЦ

СЕРИАЛ FIRE EMBLEM

ЭТАЛОН ЖАНРА ТАКТИЧЕСКИХ RPG

EVERQUEST II
ТАКТИКА

ПОЛНЫЙ ПРИВОД: УАЗ 4Х4
РЕПОРТАЖ

RESISTANCE: FALL OF MAN
В РАЗРАБОТКЕ

EARTHWORM JIM
В РАЗРАБОТКЕ

RUMBLE ROSES XX
ОБЗОР

ТЕМА НОМЕРА

MAELSTROM

ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКАЯ RTS ГЛАЗАМИ ОЛЕГА ХАЖИНСКОГО

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ

(game)land hi-fun media
9 771609 103003 18038
publishing for enthusiasts



Первая многопользовательская ролевая игра мирового уровня
полностью на русском языке!
EverQuest II
ПО-РУССКИ
РУССКАЯ ВЕРСИЯ ВКЛЮЧАЕТ
PvP
серверы
PvE
В мире EverQuest®II каждого ждут
уникальные приключения!
Отлично работает с
intel
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"
реклама

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

СЕНТЯБРЬ #18(219) 2006



Слово редактора

Открою маленький секрет. Страница со словом редактора отправляется на печать в типографию последней. Текст для нее пишется под занавес сдачи номера, обычно – глубокой ночью. Так что это единственный шанс поделиться сенсационной новостью, пришедшей в последний момент. Не удивляйтесь тому, что в соответствующем разделе о ней вы не найдете ни слова.

Итак, старт PlayStation 3 на PAL-территориях откладывается до марта 2007 года. Это означает, что Европа, Австралия, Ближний Восток и Россия получат приставку на полгода позже, чем американцы и японцы. Впрочем, не удивлюсь, если и в Северной Америке релиз будет перенесен. Теперь стало ясно, почему на выставке Games Convention 2006 не было показано ни одной демо-версии игры для PlayStation 3, да и со списком launch-проектов Sony до сих пор не определилась. Просто еще не актуально. Непонятно, в чем причина решения – в неспособности ли произвести к ноябрю нужное количество приставок или в запаздывающих играх. В любом случае, менеджерам Microsoft стоит устроить шумную вечеринку по этому поводу. Они-то как раз смогли организовать запуск Xbox 360 одновременно во всех регионах.

В Японии PlayStation 3, судя по всему, все же появится до конца года. Сейчас мы готовимся к Tokyo Game Show и штудируем список проектов, которые там будут показаны. Так вот, обещают уйму играбельных демок для PlayStation 3 – помимо знакомых по E3 версий, там есть Devil May Cry 4, Armored Core 4 и Ridge Racer 7. Список солидный, и хорошую launch-линейку для японского рынка из него набрать несложно. Если же Sony провалит и это мероприятие, мы прямо и не знаем, что думать.

Впрочем, есть и приятный момент. Отпал вопрос о том, какую консоль покупать первой – Nintendo Wii или PlayStation 3. Ведь он мучил работников журнала ровно в той же степени, что и читателей. Естественно, речь здесь идет только о приставках для личного пользования. В редакции журнала PlayStation 3 появится сразу после запуска хотя бы где-нибудь. И не беда, из-за этого придется вернуться к конспектам уроков японского.

И на сладкое. В этом номере «Страна Игр» перешла на новый дизайн. Перечислять все его достоинства глупо, выделю лишь одно: количество текста на странице увеличилось в среднем в полтора раза. По-моему, это замечательно. Разумеется, мы с нетерпением ждем ваши отзывы о новом облике журнала. Пишите на адрес strana@gameland.ru.

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор рубрики «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой гр.
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Курбакова	kurbakova@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Елена Дианова	dianova@gameland.ru	финансовый директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель игровой группы
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

В НОМЕРЕ



Если главное меню встречает вас скрипичным оркестром, грузовой самолет на глазах трансформируется в гаубицу, с неба падают водяные бомбы, на проходной фабрики биомассы толпа из био-рабов, а воины Корпорации пополняют запас ДНК, устраивая облавы на Уцелевших, будьте уверены: вы играете в Maelstrom – новую RTS от создателей «Вангеров» и «Периметра».



THE LEGEND OF SPYRO

КРОШКА-ДРАКОН НЕ ТАК ПРОСТ КАК КАЖЕТСЯ – ТО ОГНЕМ ПЛЮНЕТ, ТО ХВОСТОМ ОГРЕЕТ.

80

DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD

ПОСРЕДСТВЕННОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К ПРОШЛОГОДНЕЙ ACTION/RPG.

122



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: HEAVY DUTY И «ПОЛНЫЙ ПРИВОД: УАЗ 4X4»
НАКЛЕЙКА: RAGNAROK ONLINE





58

СПЕЦ

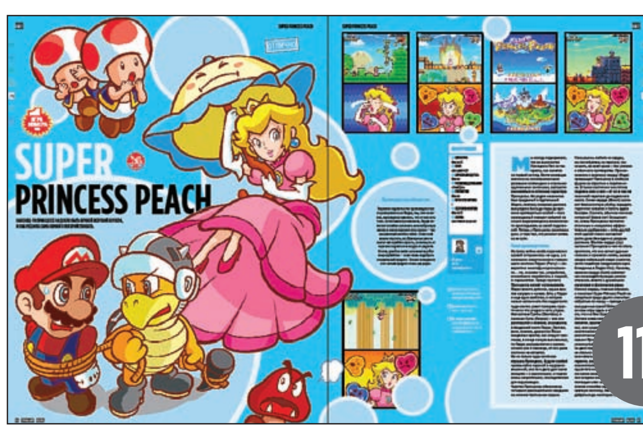
СЕРИАЛ FIRE EMBLEM



50

РЕПОРТАЖ

ФОТООТЧЕТ С GAMES CONVENTION 2006



116

ХИТ!

SUPER PRINCESS PEACH

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



Enemy Territory: Quake Wars, с.78



Rumble Roses XX, с.112

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ РОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ



The Sims 2: Pets, с.97



Bully (Canis Canem Edit), с.86



Super Princess Peach, с.116

PC

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

XBOX

GBA

NINTENDO DS

PSP

XBOX360

PLAYSTATION 3

Wii

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

РОБИНЗОНЫ НА DS

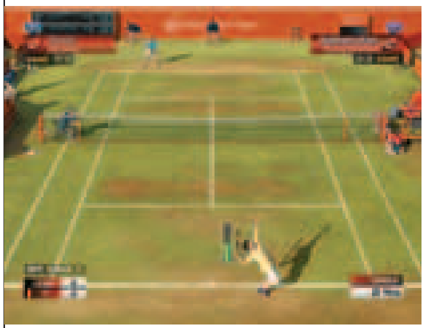
КОМПАНИЯ KONAMI АНОНСИРОВАЛА ИГРУ LOST IN BLUE 2 ДЛЯ КОНСОЛ И NINTENDO DS.

Konami объявила о том, что для Nintendo DS будет выпущена вторая часть игры Lost in Blue. Как и ее предшественница, Lost in Blue 2 поведает нам историю юноши и девушки, вынужденных бороться за жизнь на необитаемом острове. К тем трудностям, которые знакомы игравшим в первую часть, в продолжении добавятся различные стихийные бедствия, вроде землетрясений и ураганов. Выход Lost in Blue 2 состоится в первой половине будущего года.

НОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ ДЛЯ VIRTUA TENNIS

VIRTUA TENNIS 3 ВЫЙДЕТ НЕ ТОЛЬКО НА КОНСОЛЯХ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ, НО И НА PC И PSP.

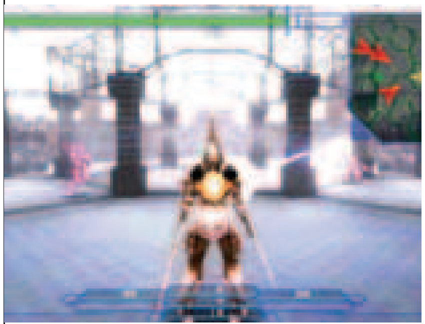
Помимо версий для PlayStation 3 и Xbox 360 компания Sega собирается создать варианты спортивного симулятора Virtua Tennis 3 и для персональных компьютеров с PlayStation Portable. Сообщается, что во всех четырех версиях будут присутствовать любимый народом режим World Tour, а также набор мини-игр, в упрощенные версии которых можно будет играть с друзьями. Выход всех четырех вариантов Virtua Tennis 3 намечен на весну следующего года.



RENGOKU II

ОБЪЯВЛЕНА ЕВРОПЕЙСКАЯ ДАТА ВЫХОДА ИГРЫ RENGOKU II: THE STAIRWAY TO H.E.A.V.E.N.

Проживающие в Европе обладатели PlayStation Portable могут начинать в предвкушении потирать ладошки: в октябре на прилавках появится экшн Rengoku II: The Stairway to H.E.A.V.E.N. В роли боевого андроида по имени A.D.A.M. геймеры с боем прорвутся сквозь все этажи таинственной башни, населенной страхолюдными монстрами. Изюминка Rengoku II – многопользовательский режим, позволяющий устраивать сетевые «разборки» с помощью одного UMD.

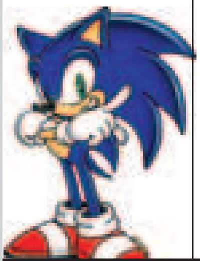


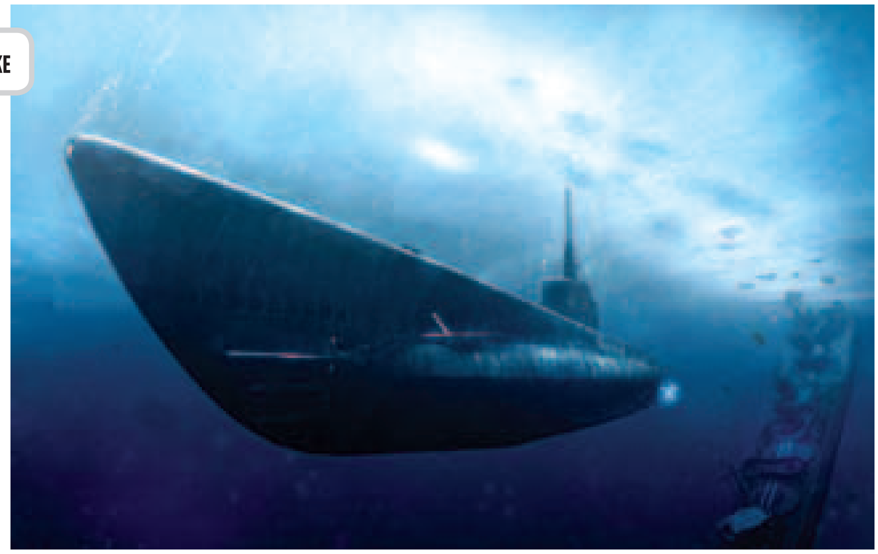
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

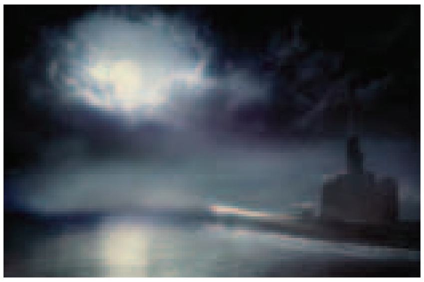
Издательство Ubisoft анонсировало игру Asphalt: Urban GT 2 для консолей PlayStation Portable и Nintendo DS. Версия для DS поступит в продажу в ноябре нынешнего года, а обладателям PSP придется набраться терпения и подождать до марта 2007.

Издательство Activision намерено выпустить для PSP сборник Activision Hits Remixed, в который войдут игры времен Atari 2600. Выпуск издания в Северной Америке намечен на осень нынешнего года.

Представители компании Sega объявили о разработке PC-версии сверхзвуковых гонок Sonic Riders. Любителей всего, что связано с известным синим ежом, ожидают чертова дюжина гоночных треков и возможность носиться по ним вдвоем. Выход игры должен состояться до конца года.









ТИХООКЕАНСКИЕ ВОЛКИ

ИЗДАТЕЛЬСТВО UBISOFT АНОНСИРОВАЛО ИГРУ SILENT HUNTER 4: PACIFIC WOLVES ДЛЯ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

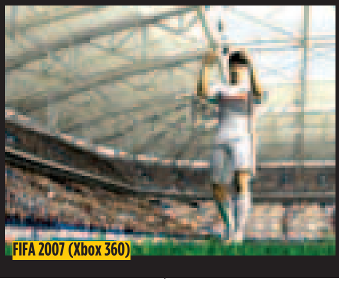
Мутные воды морей и океанов в очередной раз сомкнутся над головами геймеров-подводников в следующем году. Именно тогда, сообщает издательство Ubisoft, в продажу поступит четвертая часть симулятора командира подводной лодки Silent Hunter. Pacific Wolves (именно такой подзаголовок получила игра) предложит более полутора десятков карт, на каждой из которых обнаружится уйма любопытных объектов и миссий, призванных поддержать интерес к исследованиям. Помимо этого, фанатов подводных лодок ожидает режим Adversarial Mode, где любители сетевых баталий устроят крупные морские сражения. Для перфекционистов предусмотрена обновленная система развития навыков экипажа, позволяющая превратить кучку сумасбродных психопатов в самую лучшую команду подводников на этой планете.
В остальном же обещания Ubisoft стандартны: реалистичная графика, такие же спецэффекты и звук. Возможность лично убедиться в этом появится у нас весной следующего года, когда Silent Hunter 4: Pacific Wolves поступит в розничные торговые сети.

MICROSOFT ВЛАДЕЕТ ФУТБОЛОМ

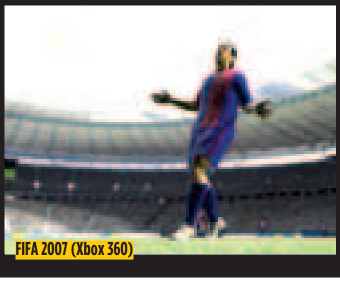
GC

XBOX 360 БУДЕТ ЕДИНСТВЕННОЙ NEXT-GEN КОНСОЛЬЮ, НА КОТОРОЙ ВЫЙДУТ НОВЫЕ ВЕРСИИ FIFA И PES.

Представляющий европейское отделение Microsoft Крис Льюис заявил, что Xbox 360 является единственно верным выбором для геймеров, желающих приобрести консоль нового поколения, на следующие двенадцать месяцев. И у него есть все основания так говорить: на Games Convention было объявлено, что FIFA 2007 издательства Electronic Arts и Pro Evolution Soccer 6 от Konami не будут представлены на Wii и PlayStation 3. Такая «почти эксклюзивность» наверняка привлечет к консоли Microsoft многих фанатов виртуального футбола, ведь FIFA и PES делят пальму первенства на рынке симуляторов этого вида спорта, а их популярности позавидует любой сериал. Смысл слов Льюиса прост и понятен: какому бы футбольному сериалу вы ни отдавали предпочтение, единственным местом, где можно увидеть его полноценную next-gen версию, в ближайший год является экран телевизора с подключенной к нему Xbox 360. Жестокий удар по конкурентам, что и говорить.



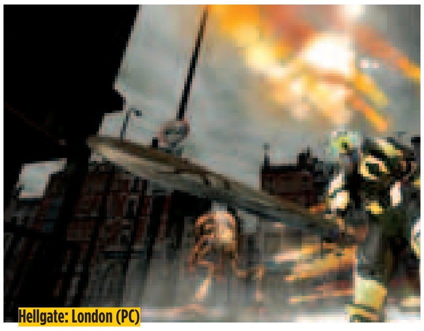
FIFA 2007 (Xbox 360)



FIFA 2007 (Xbox 360)



Pro Evolution Soccer (Xbox 360)


Hellgate: London (PC)


Hellgate: London (PC)


Psychonauts (PC, PS2, Xbox)


Psychonauts (PC, PS2, Xbox)

РАССКАЗЫВАЕТ БИЛЛ РОПЕР

РУКОВОДИТЕЛЬ FLAGSHIP ПОВЕСТВУЕТ О БУДУЩЕМ СЕРИАЛОВ PSYCHONAUTS И HELLGATE.

Глава студии Flagship Билл Ропер в одном из своих недавних интервью разоткровенничался на тему продвижения новых продуктов на рынке и поделился своим мнением о том, почему проект Psychonauts студии Double Fine Тима Шафера не снискал такого успеха, какого, по всеобщему убеждению, заслуживал. Билл полагает, что виноваты в этом вовсе не разработчики, а издатели. «Я думаю, в Majesco просто не понимали, как вывести эту игру на рынок. В результате их неумелых действий она и провалилась». В то же время господин Ропер отметил, что не так уж все и плохо. Права на вселенную Psychonauts принадлежат Double Fine, и последние вполне могут пойти на поклон к другому издателю, чтобы следующая игра серии продавалась получше. И тут-то у нас и возникает вопрос: неужели Билл Ропер знает что-то, чего не знаем мы? Может, Double Fine подумывает о продолжении Psychonauts? А ведь было бы неплохо.
Помимо разговоров о чужих проектах Билл немало рассказал и о планах относительно собственного детища Hellgate: London, которое разрабатывается для PC и поступит в продажу в октябре нынешнего года. По его словам, создателям оригинальной игры обязательно надо думать о том, как привлекать геймеров за счет выпуска продолжений и кроссплатформенных игр. И в отношении Hellgate руководство Flagship именно так и думает. Никаких официальных заявлений пока нет, но вполне вероятно, что в будущем эта игра может превратиться в полноценный сериал.

ПЛОХАЯ КОМПАНИЯ

АНОНСИРОВАНА НОВАЯ ЧАСТЬ СЕРИАЛА BATTLEFIELD ДЛЯ PLAYSTATION 3 И XBOX 360.

Издательство Electronic Arts официально анонсировало новую часть сериала Battlefield. Проект, получивший название Battlefield: Bad Company, разрабатывается шведской студией Digital Illusions в версиях для PlayStation 3 и Xbox 360, а в продажу поступит в следующем году.
Главное отличие «Плохой компании» от предыдущих игр серии – упор на однопользовательский режим. Представители EA докладывают, что геймеров ожидает полноценная оффлайновая кампания с подобающим сюжетом и кинематографичностью. При этом ущерба знаменитому мультиплееру Battlefield такая смена акцентов не нанесет: Bad Company получит набор сетевых режимов, которые удовлетворят даже самого взыскательного любителя виртуальной пальбы.
Еще один любопытный факт: в официальном анонсе не сказано ни слова о версиях игры для PC и PSP, а вот в заявлении, распространенном разработчиками, присутствует фраза, которую буквально можно перевести как «подробности о версиях игры для компьютеров и PlayStation Portable будут объявлены позже». Никаких комментариев на этот счет от официальных лиц пока не поступало.





С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания JoWooD анонсировала компьютерный проект Peacebreakers, который с июля следующего года будет, согласно последней моде, выпускаться небольшими эпизодами. Игра создается студией L'Art и поведает историю отряда наемников, выполняющих различные боевые задания.

Издательство THQ захватило пальму первенства среди издателей, распространяющих демо-версии через сервис Xbox Live. Демо игры Saint's Row было скачано геймерами 350 тысяч раз только за первую неделю.

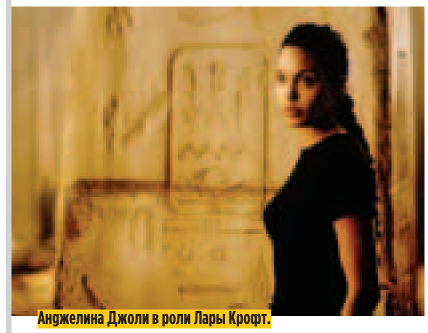
Издательство Lexicon анонсировало сайд-скроллер под названием Chronos Twins для консоли Nintendo DS. Выход игры в нашем регионе состоится в первом квартале следующего года.

По неофициальным данным, издательство Midway собирается выпустить продолжение шутера Area 51 для консолей PlayStation 3 и Xbox 360.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

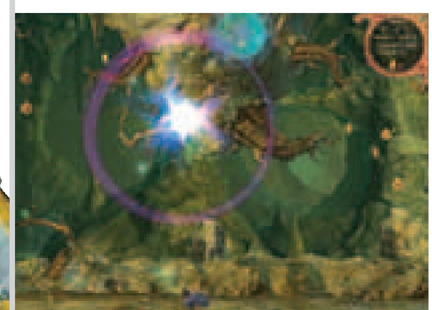
ЛАРА КРОФТ ВЕРНЕТСЯ НА ЭКРАНЫ?

EIDOS ПОДУМЫВАЕТ О НОВОЙ ЭКРАНИЗАЦИИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ РАСХИТИТЕЛЬНИЦЫ ГРОБНИЦ.
Ян Ливингстон из Eidos сообщил, что сейчас издательство ведет переговоры с кинокомпанией Paramount о съемках третьей части фильма Tomb Raider. Стоит ли нам вновь ждать появления на экранах Анджелины Джоли, сыгравшей роль Лары Крофт в первых двух лентах, пока трудно сказать. По словам Ливингстона, «зеленый свет» картине пока не дан – ведутся переговоры, поиски издателя и вообще Tomb Raider 3 находится на зачаточной стадии.


Анджелина Джоли в роли Лары Крофт.

«АРКАДНЫЕ» ИГРЫ РВУТСЯ В ОФФЛАЙН

GEOMETRY WARS, FABLE OF SOULS И ДРУГИЕ ИГРЫ НА МАТЕРИАЛЬНОМ НОСИТЕЛЕ.
Корпорация Microsoft анонсировала первое издание сборника Xbox Live Arcade Unplugged, которое позволит взглянуть на игры из одноименного сервиса геймерам без доступа в Сеть. В Европе и Америке Unplugged появится в сентябре нынешнего года и включит в себя шесть полноценных версий игр.



НЕ НАВРЕДИ!

CODEMASTERS ВЗЯЛА НА СЕБЯ ЗАБОТЫ ПО ИЗДАНИЮ ИГРЫ HOSPITAL TYCOON.
Британская компания Codemasters стала издателем игры Hospital Tycoon, разрабатываемой студией Deep Red Games для персональных компьютеров. Как и пристало игре, в названии которой присутствует слово Tycoon, новый проект предложит геймеру стать менеджером больницы. Муторный процесс улучшения условий для лечения скрасят персонажи – больные и доктора, которых разработчики обещают наделить тягой к общению и нездоровым чувством юмора. Выход Hospital Tycoon запланирован на весну следующего года.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

НАКОНЕЦ-ТО ОБЪЯВЛЕНА ДАТА ВЫХОДА НОВОГО КРИМИНАЛЬНОГО БОЕВИКА.

Vivendi сообщает, что проект Scarface: The World is Yours появится на прилавках американских магазинов 8 ноября нынешнего года в версиях для PlayStation 2, Xbox и PC. Ранее в планах издательства значился выпуск и варианта для Xbox 360, но позже от него отказались.

Напомним, что Scarface создается по мотивам вышедшего в 1983 году фильма «Лицо со шрамом», главную роль в котором исполнил блистательный Аль Пачино. По сюжету игры главный герой Тони Монтана вовсе не отправился на тот свет, а взялся за возрождение своей криминальной империи.



HARVEST MOON WII

С ЭТИМ СИМУЛЯТОРОМ ФЕРМЕРА МЫ ВСТРЕТИМСЯ НА TOKYO GAME SHOW.

Компания Marvelous Interactive объявила, что на сентябрьской выставке Tokyo Game Show публика познакомится с новой представительницей сериала Harvest Moon, разрабатываемой эксклюзивно для консоли Wii компании Nintendo. Пока не уточняется, будет ли очередная часть фермерской серии представлена на TGS в виде полноценной демо-версии, видеороликов или просто толпы симпатичных девиц, одетых в костюмы, скажем, говорящих огурцов.

HALO 3

МАСТЕР ШЕФ ДЕЛИТСЯ СЕКРЕТАМИ. ДОРОГУ ИССЛЕДОВАТЕЛЯМ!

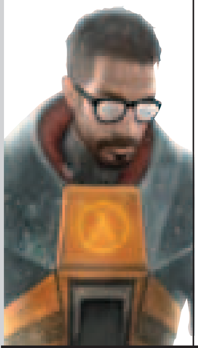
Студия Bungie продолжает понемногу скармливать публике подробности о третьей части шутера Halo, что должна выйти для платформы Xbox 360. Так, совсем недавно стало известно, что разработчики при создании уровней стараются пробудить в игроках исследовательскую жилку, провоцируя их обшаривать все закоулки и забираться на каждый пригорок. При этом отмечается, что свобода передвижения в Halo 3 ничуть не напоминает какую-нибудь GTA: бросить все, смыться с уровня, зайти в какой-нибудь бар и там напиться нельзя – это все еще Halo, и необходимость мчаться вперед да убивать монстров никуда не делась. Просто уровни выстраиваются таким образом, чтобы игрок то и дело ловил себя на мыслях, вроде «а если я заберусь вон на тот выступ, попаду ли я куда-нибудь?».

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Дуг Ломбарди из компании Valve на Games Convention поделился информацией о том, что Half Life 2: Episode Two не стоит ожидать раньше следующего года. Сейчас разработчики рассчитывают на первый квартал и надеются выпустить игру в феврале, но обещать пока ничего не могут.

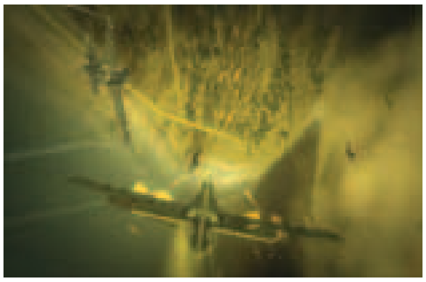
Издательство Ubisoft решило не выпускать в Европе версию патриотического шутера America's Army: Rise of a Soldier для консоли PlayStation 2. Причины этого шага французы пока не называют.

Издательство Vivendi официально подтвердило, что версия страшного шутера F.E.A.R. для консоли PlayStation 3 будет выпущена в ноябре нынешнего года. Состоится ли релиз 17 числа, когда новое детище Sony появится в продаже, не уточняется.









BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

ОБЪЯВЛЕН ЕЩЕ ОДИН LAUNCH-ТАЙТЛ ДЛЯ PS3 .

Версия Blazing Angels: Squadrons of WWII для PlayStation 3 будет выпущена одновременно с консолью 17 ноября нынешнего года, сообщает французское издательство Ubisoft. Помимо окончательной даты релиза представители «Юби» доложили и о том, что в игре использованы «инновационные возможности геймпада PlayStation 3». Путем сложных умозаключений мы пришли к выводу, что речь идет о встроенных в контроллер гироскопах: наверное, в Blazing Angels можно будет управлять самолетом, просто наклоняя геймпад.

Но одной лишь поддержкой гироскопов новшества в PS3-версии не исчерпываются. Разработчики из румынской студии Ubisoft намерены подготовить к запуску Blazing Angels набор дополнительных уровней, которых не было на Xbox 360, Xbox и PC, где игра появилась ранее в этом году.

Помимо упомянутых выше консолей Ubisoft готовит Blazing Angels к дебюту и на Wii компании Nintendo. Точная дата выхода этой версии пока не сообщается, но релиз должен состояться до конца нынешнего года.

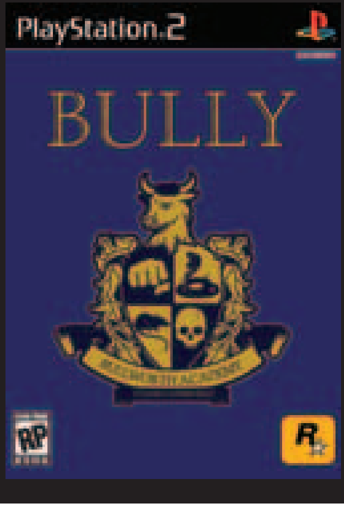
BULLY

ДЖЕК ТОМПСОН ХОЧЕТ ПОИГРАТЬ.

Многострадальный проект Bully от издательства Take-Two и его подразделения Rockstar еще до своего выпуска успел стать этаким символом жестокости в видеоиграх, что очень раздражает многих цензоров и борцов с виртуальным насилием. Особо усердствует в деле защиты детей от неподобающих развлечений неутомимый адвокат Джек Томпсон, который в очередной раз нашел способ привлечь внимание общественности к собственной персоне.

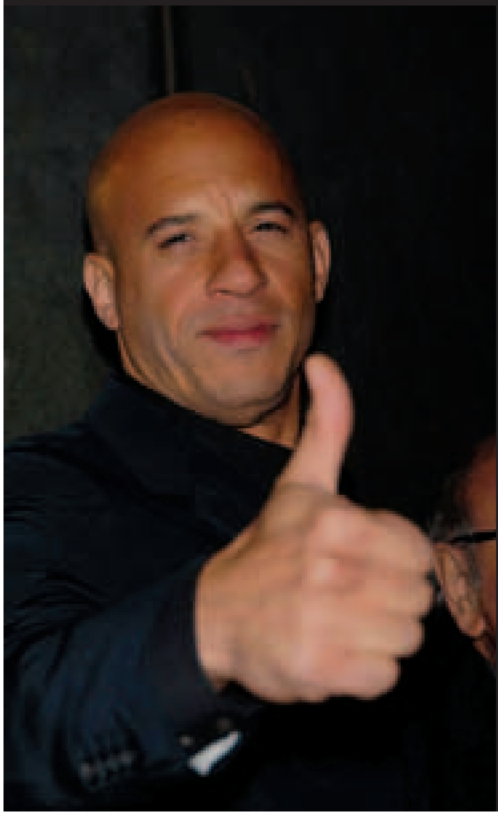
На этот раз Джек обратился с официальным заявлением в суд, требуя заставить Take-Two выдать ему копию Bully до ее релиза. Не подумайте, что мистер Томпсон вдруг воспылал любовью к игре про трудную жизнь школьников и задался целью поиграть в нее самым первым. Джек хочет увидеть Bully лишь затем, чтобы лично оценить уровень насилия и определить, имеет ли сей продукт право появиться в продаже. Добровольный цензор уверяет, что если игра безобидна, то он первым возвестит об этом миру. Но если вспомнить, с каким упорством Джек критикует Bully на всех углах в последнее время, то игру ему можно и не давать – и так ясно, каков будет вердикт воинствующего адвоката.

Как бы там ни обернулись дела Джека, проживающие в Северной Америке обладатели PlayStation 2 смогут приобрести Bully уже в октябре нынешнего года. Цензорская организация ESRB рейтинг игре пока не поставила.



THE WHEELMAN

СТАЛИ ИЗВЕСТНЫ ПЛАТФОРМЫ, ДЛЯ КОТОРЫХ РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ ИГРА ВИНА ДИЗЕЛЯ.



На проходившей в августе Games Convention издательство Midway представило ролик The Wheelman, который поясняет, для каких платформ разрабатывается эта игра. Выход этого амбициозного проекта, в работе над которым принимает участие актер, геймер, человек, пароход и руководитель студии Tigon Вин Дизель, запланирован в версиях для PlayStation 3, Xbox 360 и персональных компьютеров.

Напомним, что The Wheelman – это не только игра, но и одноименный фильм. Сценаристом картины является Рич Уилкс, ранее потрудившийся над сюжетной канвой ленты «Три икса», а главную роль сыграет, разумеется, Вин Дизель. Игре же заслуженный Риддик галактики подарит то же самое, что и фильму – внешность, голос, манеру движения и сногсшибательную харизму. Разработкой The Wheelman занимается дислоцирующаяся в английском городе Ньюкастле студия Midway, сотрудники которой ранее успели потрудиться над проектом L.A. Rush. Игра должна выйти в 2007 году.



GUITAR HERO II

ЕВРОПА НЕ ОТСТАНЕТ ОТ ШТАТОВ

Принадлежащая Activision компания RedOctane и команда разработчиков Harmonix сообщают, что вторая часть музыкальной игры Guitar Hero все-таки появится на территории Европы в ноябре нынешнего года – спустя несколько дней после американского релиза. Изначально было заявлено, что ноябрь станет счастливым лишь для Северной Америки, а европейцам придется подождать. Что вынудило издателей перестать тянуть резину, не сообщается, но нам и без разницы – главное, что игру получим. На территории Европы Guitar Hero II будет продаваться в двух вариантах: в комплекте с контроллером-гитарой и без оного. В финальной версии игры, обещают разработчики, нас ожидают более четырех десятков лицензированных треков. Сейчас в списке подтвержденных значатся композиции групп Black Sabbath, Butthole Surfers, KISS, Rush, Reverend Horton Heat, Van Halen, Stone Temple Pilots, Anthrax и Motley Crue.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ — С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

SONY НЕ ПОДВЕДЕТ

ЯПОНСКАЯ КОМПАНИЯ УВЕРЯЕТ, ЧТО НЕДОСТАТКА PS3 ВО ВРЕМЯ СТАРТА НЕ БУДЕТ.

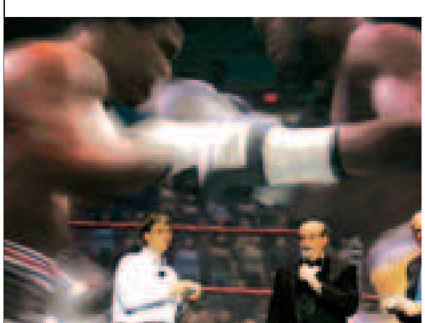
Представители Sony опровергли слухи, будто компания не сможет воплотить в жизнь планы по поставке двух миллионов PlayStation 3 к моменту ее запуска. Как заявили представители SCEA, намерения компании не изменились. А к концу нынешнего года будет выпущено еще два миллиона приставок.



XBOX 360 И PC – БРАТЬЯ НАВЕК

В MICROSOFT СЧИТАЮТ, ЧТО СПУСТЯ ДВА ГОДА ВЛАДЕЛЬЦЫ PC И XBOX 360 СМОГУТ БЕЗ ХЛОПОТ ИГРАТЬ ДРУГ С ДРУГОМ ПО СЕТИ.

К 2008 году корпорация Microsoft собирается наладить взаимоотношения между владельцами персональных компьютеров и Xbox 360, позволив им свободно играть друг с другом по Сети. Первый подобный проект – Shadowrun – появится уже в начале 2007 года, а к осени «подтянутся» и игры от сторонних компаний. Но полноценное взаимодействие между PC и Xbox 360 начнется лишь в 2008 году, когда, по замыслу Microsoft, на рынок должна хлынуть волна игр, поддерживающих кроссплатформенный мультиплеер.



HD-DVD ТОЛЬКО ДЛЯ ФИЛЬМОВ

MICROSOFT ВНОВЬ ОПРОВЕРГАЕТ СЛУХИ ОБ ИГРАХ ДЛЯ XBOX 360 В ФОРМАТЕ HD-DVD.

Представители корпорации Microsoft в очередной раз заявили о том, что готовящийся к выпуску для Xbox 360 внешний HD-DVD привод предназначен исключительно для просмотра фильмов и никогда не будет использоваться для запуска игр. Представляющий компанию Джон Поркаро пояснил, что выпускать игры на HD-DVD просто бессмысленно – это ничуть не улучшит их качество и в то же время может привести к различным неурядицам. Для X360-игр вполне достаточно и двухслойного DVD.

Один из представителей Microsoft заявил, что бессмысленно в ближайшем будущем ожидать для PlayStation 3 игр, которые поддерживают стандарт 1080p. Обосновывая свое утверждение, он отметил, что большинство разработчиков предпочтут делать игры в 720p, чтобы упростить их разработку для PS3 и Xbox 360, да и далеко не у каждого дома стоит телевизор, поддерживающий 1080p.

Microsoft сообщает, что в комплекте с цифровой камерой Live Vision для Xbox 360 будет поставлять программу, разработанную компаниями Strange Flavour и Freeverse. Она позволит игроку взаимодействовать с объектами на экране с помощью руки, движения которой будет отслеживать камера. В будущем планируется выпуск и других EyeToy-подобных игр, но об этом в Microsoft до поры до времени предпочитают молчать.



X360 СТАЛА ДЕШЕВЛЕ

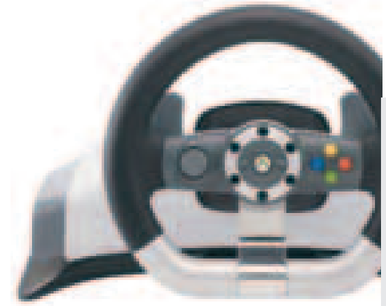
БРИТАНСКИЕ РАСПРОСТРАНИТЕЛИ НЕМНОГО СНИЗИЛИ ЦЕНУ НА CORE-ВЕРСИЮ КОНСОЛИ MICROSOFT.



Британские распространители сообщают, что корпорация Microsoft официально снизила цену на Xbox 360 Core с 210 до 200 фунтов стерлингов. Сотрудники MS от этого шага открещиваются и объясняют, что розничную цену определяют сами распространители и, если они произвели какое-то снижение, это их личные дела, а компания Билла Гейтса тут ни при чем. Однако представители крупных торговых сетей продолжают настаивать, что им решение снизить цену «спустила» сама Microsoft. В общем, положение странное.

Как бы там ни было, незначительное понижение цены, если оно действительно было санкционировано MS, стало первым для Xbox 360 в Великобритании со времени запуска консоли в декабре прошлого года – до сих пор Microsoft предпочитала отмахиваться от всех слухов о возможной уценке. А если скостить 10 фунтов решили сами распространители, то подобное самоуправство – не новость. Например, в Японии некоторые продавцы, недовольные низким интересом к X360, добровольно снижают цену, чтобы избавиться от ненавистных коробок.

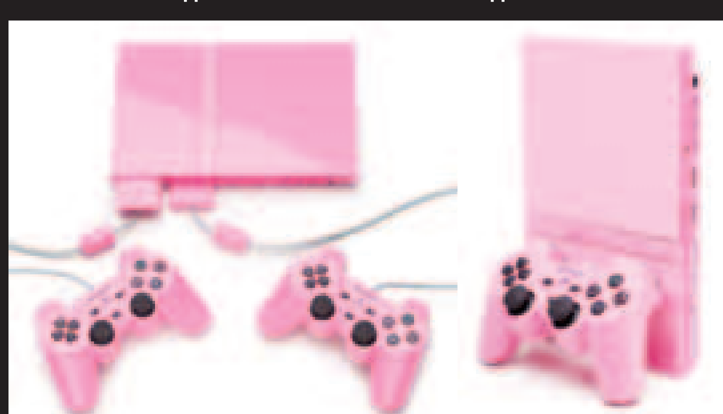
Но не одной лишь стоимостью консоли интересуются игроки. На проходившей в Лейпциге Games Convention Microsoft объявила цену на некоторые устройства и аксессуары как для X360, так и для PC, которые появятся на прилавках до конца нынешнего года.



Так, камера для X360 обойдется геймерам в 34,99 британского фунта – в продажу она поступит 6 октября (а не второго, как сообщалось ранее) нынешнего года. Что касается Xbox 360 Wireless Racing Wheel – руля для приставки – то он появится в продаже в ноябре по цене около 150 американских долларов. Кроме того, Microsoft в нынешнем году намерена предложить геймерам новые лицевые панели для X360 (по 20 долларов за штуку) и выпустить беспроводной X-контроллер с ресивером для ПК.

PS2 РОЗОВЕЕТ И ТЕРЯЕТ В ЦЕНЕ

SONY ОБЪЯВИЛА ОБ УДЕШЕВЛЕНИИ SLIM-ВЕРСИИ PS2 И ПРЕДСТАВИЛА ЕЕ РОЗОВУЮ ВЕРСИЮ.



Незадолго до начала Leipzig Games Convention представители SCEE объявили о снижении цены на slim-версию PlayStation 2. Ранее продававшаяся по 159,99 евро приставка теперь стоит всего-то 129,99. Также в цене потеряли и карты памяти для консоли – их теперь можно приобрести за 19,99 евро. Одновременно Sony анонсировала и новую версию своей консоли – премерзкого розового цвета. У нас она появится восьмого ноября: в комплект будут включены карта памяти и два розовеньких геймпада, а стоить все это слюнявое счастье будет 159,99 евро.



ЦЕНА WII

NINTENDO В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ОТКАЗАЛАСЬ ОЗВУЧИТЬ СТОИМОСТЬ СВОЕЙ КОНСОЛИ.

Если называть вещи своими именами, то компания Nintendo в очередной раз обманула наши ожидания – на проходившем в Лейпциге мероприятии Games Convention окончательная цена и дата запуска консоли Wii объявлены так и не были. В то же время один из представителей немецкого отделения компании проговорился, что окончательная цифра для ценника пока не определена, но вряд ли превысит 250 евро. И это, между нами говоря, весьма пакостно. Ранее сообщалось, что Wii будет стоить не дороже 250 долларов, а доллар и евро, как мы с вами прекрасно знаем, валюты весьма и весьма разные. А если вспомнить недавние слухи о том, что цена на Wii может составить всего-то 170 долларов, то нынешнее заявление о 250 евро – как обухом по голове. При этом предполагать, что в Nintendo просто не знают о разнице курсов валют, наивно – компания делает немалые деньги как раз на этой разнице и прекрасно представляет, чем доллар отличается от евро.

Впрочем, не стоит отчаиваться. Официальное объявление цены на консоль Nintendo ожидается уже совсем скоро – 14 сентября, когда в Нью-Йорке пройдет конференция американского отделения компании. А если Реджи Филс-Эйм, который и будет вести это мероприятие, не назовет вожделенные циферки, то уж на Tokyo Game Show, которая пройдет в конце месяца в Японии, нам наверняка расскажут всю правду.

РОЗОВЫЕ НАСТУПАЮТ!

КОНСОЛИ ДЛЯ ДЕВОЧЕК И НЕ ТОЛЬКО.

Компания Nintendo сообщает, что 13 сентября нынешнего года к уже поселившейся в Северной Америке DS Lite Polar White присоединятся две ее товарки – Onyx и Coral Pink. В «Большой N» уверены, что присутствие на прилавках разноцветных консолей подстегнет и без того высокие продажи двухэкранного чуда. Европейцам же придется подождать до 27 октября – именно тогда розовая DS Lite доберется до наших магазинов. Но это еще не все: в тот же день на тех же прилавках появится и розовая PSP! Компания Sony намерена выпустить гламурненькое издание своей и без того гламурной консоли ограниченным тиражом. В комплекте помимо традиционной мишуры вроде наушников, никому не нужного Memory Stick на 32 мегабайта и прочей бумаги с целлофаном будут присутствовать специальный розовый UMD-диск, на котором будут записаны розовые клипы розовой певицы Пинк.









КОРОТКИЕ НОВОСТИ

БУДУЩЕЕ ИНДУСТРИИ, ПО ВЕРСИИ АДАМА РОБЕРТСА

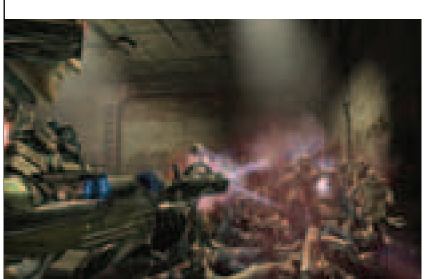
ПРЕДСТАВИТЕЛЬ VIVENDI РАССУЖДАЕТ О РИСКАХ В СОВРЕМЕННОЙ ИНДУСТРИИ И СПОСОБАХ ИЗБЕЖАНИЯ КРИЗИСА.

Работающий в компании Vivendi Адам Робертс полагает, что будущее игровой индустрии за теми издателями, которые самостоятельно разрабатывают игры и потом их издают. Для независимых студий современная индустрия создает слишком много финансовых и организационных ограничений, чтобы они могли целиком сосредоточиться на новизне своих игрушек, в то время как крупные издательства могут обеспечить внутренним студиям условия, необходимые для комфортной работы. Также Адам считает, что тактика выпуска «безопасных» и заведомо популярных сиквелов может обернуться настоящей чумой для индустрии уже в ближайшие годы, и надеется, что разработчики и издатели пойдут на риск и начнут чаще выпускать оригинальные проекты. Его бы слова да Богу в ушки.

FLAGSHIP И ОНЛАЙН

КОМПАНИЯ FLAGSHIP ГОТОВИТ К ЗАПУСКУ СОБСТВЕННУЮ СИСТЕМУ ЦИФРОВОГО РАСПРОСТРАНЕНИЯ.

Компания Flagship объединила усилия с корейской HanbitSoft для создания Ping0 – системы распространения цифровых товаров, которая будет использоваться после выпуска разрабатываемой Flagship игры Hellgate: London. Глава компании Билл Ропер отмечает, что Hellgate для Ping0 – это только начало, в будущем систему приспособят для цифрового распространения всех игр Flagship и онлайновых дополнений к ним.



НОВАЯ ПРЕМИЯ ДЛЯ ИГРОДЕЛОВ

ЯПОНСКИЕ ВЛАСТИ СОБИРАЮТСЯ НАГРАЖДАТЬ СОЗДАТЕЛЕЙ ЛУЧШИХ ИГР.

Японское Министерство экономики, торговли и промышленности намерено ввести в Стране восходящего солнца специальную премию для создателей самых лучших игр. Предполагается, что награждаться будут проекты со всего мира, а в жюри пригласят представителей имеющих отношение к индустрии компаний. Точные сроки проведения церемонии пока не оглашены, но ожидается, что первое вручение премий состоится уже в следующем году.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Студия Enlight подписала договор с компанией Exent, получив права на использование для внедрения рекламы в игры специальной технологии, которая не требует вмешательства в программный код. И теперь Enlight сможет показывать геймерам рекламу не только в своих новых проектах, но и в тех, что уже появились на свет.

Патрик О'Луанэ из Eidos, ранее работавший над последними частями сериалов Hitman и Tomb Raider, покинул насиженное место, чтобы основать новую компанию под названием nDreams. Конкретные ее задачи он пока не называл, но намекнул, что ему интересно будет поработать над улучшением подачи сюжета в играх.





GAMES CONVENTION ПРОШЛА УСПЕШНО



УСТРОИТЕЛИ ВЫСТАВКИ ОПУБЛИКОВАЛИ ОТЧЕТ, КОТОРЫЙ ПОКАЗЫВАЕТ, ЧТО ВЫСТАВКА ВЫЗЫВАЕТ ИНТЕРЕС У ПУБЛИКИ.

Устроители проходившей в августе выставки Games Convention опубликовали статистический отчет. Согласно ему, на выставке побывали 183 тысячи человек, что почти на 50 тысяч больше, чем год назад. Увеличилась женская часть аудитории – 17 процентов посетителей выставки принадлежали к прекрасному полу, а еще год назад девушек было всего 4 процента. Но самым главным и для устроителей и для участников стало то, что более 90 процентов участников заявили о своем желании приехать в Лейпциг еще раз через год.

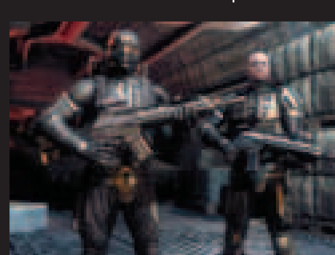
Вкупе все эти цифры показывают, что интерес к Games Convention не только не угасает, но и наоборот – растет. Что в свете последних неприятных событий, вроде ограничения масштабов E3 и неприятности с английским шоу Games Market Europe, которое в нынешнем году проводиться не будет, вселяет оптимизм. Будем надеяться, что организаторы Games Convention не пойдут по пути устроителей других выставок, снижая затраты на проведение или просто отказываясь от мероприятий, и в следующем году журналисты и представители игровой индустрии вновь смогут собраться в Лейпциге.

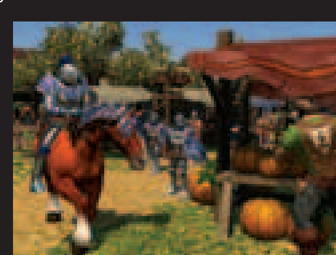
EA СКУПАЕТ НЕМЕЦКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ

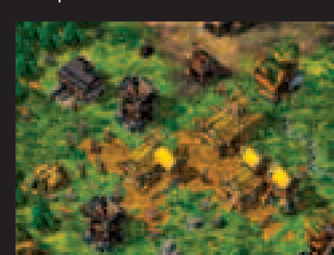
ИЗДАТЕЛЬСТВО ELECTRONIC ARTS ПРИОБРЕЛО СТУДИЮ PHENOMIC И ПОКУШАЕТСЯ НА НЕЗАВИСИМОСТЬ CRYTEC.

Из далекой Германии донесся свежий слушок, суть которого сводится к тому, что мегаиздательство Electronic Arts намеревается приобрести студию Crytek, ранее подарившую миру прекрасный шутер FarCry, а сейчас готовящую к выходу не менее прекрасный (на вид, по крайней мере) шутер Crysis. Разумеется, официальные источники эту информацию никак не подтверждают, но, зная аппетиты EA, подобный вариант развития событий вполне можно принять на веру.

А пока аналитики и любители слухов рассуждают на эту тему, в штаб-квартире EA празднуют приобретение другой немецкой студии – Phenomic. Команда, прославившаяся как создатель Settlers и Spellforce, будет разрабатывать для гиганта индустрии проекты в жанре Real Time Strategy. Никаких других подробностей о планах дальнейшего сотрудничества компаний пока нет, но представители EA обещают в будущем порадовать нас анонсом некого нового проекта от Phenomic.








Акелла
ЖАНР
КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР
DARK STAR ONE
после окончания всеобщей межгалактической войны прошли столетия, между расами, населяющими освоенную часть вселенной установился шаткий мир.
чтобы следить за соблюдением перемирия и контролировать растущее могущество каждой империи был создан великий совет.
однако в последнее время участились нападения на гражданские корабли, и виновной в этом оказалась раса, представители которой обитают на самом краю исследованной части вселенной...
РЕКЛАМА
© 2006 "Акелла"
COPYRIGHT © ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006. ™ ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@magbox.ru Ростов-на-Дону, (863)290-78-42,
akellarostov@aaanet.ru. Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "м.Видео" и "ВидеоЛенд"
ASCARON
Akella

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

НОВЫЕ НЕБОЖИТЕЛИ

ВЫХОДИТ ВТОРОЙ СЕТ ИГРЫ

В сентябре состоится релиз второго сета настольной военно-стратегической игры «Небожители». В нем 150 новых карточек, усилена Зеленая магия, а армия существ пополнилась гномами и драконами. Стандартные колоды аддона – «Чума» и «Духовная связь». Смысл игры – из набора карточек (существ, оружия, доспехов, магии) составить войско и победить войско другого игрока. Каждая карточка обладает уникальными свойствами. Удачная их комбинация – залог победы в сражении.

SPELLFORCE 2: DRAGON STORM

ДОПОЛНЕНИЕ К SPELLFORCE 2: SHADOW WARS БУДЕТ ВЫПУЩЕНО В РОССИИ.

GFI заключила контракт с компанией JoWooD об издании на территории России, стран СНГ и Балтии SpellForce 2: Dragon Storm – дополнения к стратегии с элементами RPG SpellForce 2: Shadow Wars. В add-on'е нам предстоит узнать о приключениях героев, отправившихся в полное опасностей путешествие с целью найти новый источник магии. По дороге в светлое будущее им предстоит сразиться с новым, доселе невиданным врагом, чье неожиданное пробуждение может разрушить весь мир Эо, и вступить в союз с древними драконами.



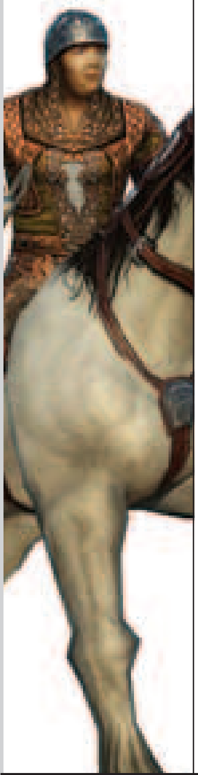
ДОСТАНЬ СОСЕДА ЕЩЕ РАЗ!

НАЧАЛОСЬ ФИНАЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРЫ «КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА 3. В ОФИСЕ».

Компания GFI приступила к финальному тестированию игры «Как достать соседа 3. В офисе». За разработку проекта ответственна петербургская студия VZ.lab, ранее подарившая миру такие проекты, как «Ядерный Титбит» и «Братки».
В «Как достать соседа 3. В офисе» любителей хулиганских выходок ожидают новые способы изничтожения несносных соседей, начиная от добавления жидкого мыла в кофе и заканчивая адским изобретением – посыпанной жгучим перцем туалетной бумагой.
Выход игры намечен на осень нынешнего года, эксклюзивным дистрибьютором «Как достать соседа 3» является компания «Руссобит-М».

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Nival объявила о заключении соглашения с AGEIA, позволяющего российской компании использовать программный пакет AGEIA PhysX SDK, который дает возможность применять при создании игр реалистичную физическую модель с поддержкой специального чипа PhysX.





ЛИЦА «ИНСТИНКТА»

ОБЪЯВЛЕНЫ ИМЕНА ЛЮДЕЙ, КОТОРЫЕ ПРИВЛЕЧЕНЫ К РАБОТЕ НАД ИГРОЙ «ИНСТИНКТ».

Компания «Новый Диск» сообщила имена актеров, которые подарят свои голоса и внешность персонажам игры «Инстинкт», разрабатываемой киевской Digital Spray Studios. Редкой для отечественной индустрии чести стать героями игры удостоились актеры Михаил Пореченков («Агент национальной безопасности», «9 рота», «Большая любовь», «Грозовые ворота») и Олег Карча («Сармат», «Зона», «Слепой»). Также в «Инстинкте» можно будет полюбоваться и на модель Иду Чуркину, которая является лицом компании Epson и работает в агентстве «Ренессанс».
Сюжет «Инстинкта» будет подаваться с помощью нескольких параллельно развивающихся историй и поведает нам о зловещем вирусе, взрыве на территории Северной Кореи и прочих таинственных событиях, о которых разработчики пока предпочитают умалчивать. Выйдет игра в нынешнем ноябре.

FIFA И УТКИН

В ОЧЕРЕДНОЙ ЧАСТИ СЕРИАЛА FIFA МОЖНО БУДЕТ УСЛЫШАТЬ ГОЛОСА РОССИЙСКИХ КОММЕНТАТОРОВ.

Издательство Electronic Arts и компания «Софт Клаб», перекрикивая рев трибун, докладывают о завершении работ по локализации игры FIFA 07 для платформ PC и PlayStation 2. Впервые за всю историю знаменитого сериала его представительница не только переведена на русский язык, но и озвучена профессиональными комментаторами – весельчаком Василием Уткиным и Василием же Соловьевым.
Помимо возможности услышать во время матчей голоса знакомых по телетрансляциям людей, геймеров в FIFA 07 ожидают 27 национальных лиг из 20 стран мира, 510 футбольных команд и неприлично большое число футболистов, кое-кого из которых можно будет узнать как в лицо, так и по «коронным» финтам и приемам. Для тех же, кто готов не только храбро запихивать мяч в ворота противника, но и заботиться о своем клубе, приготовлена обновленная и улучшенная версия режима Manager Mode, позволяющая сунуть нос в каждый уголок футбольной жизни и отрегулировать все на свете, начиная со стратегии на предстоящий матч и заканчивая гонорарами футболистов.
Выход FIFA 07 на территории России состоится одновременно с мировой премьерой игры – в конце сентября нынешнего года.








Акелла
TEST DRIVE
Unlimited
ATARI
eden
GAMES
РЕКЛАМА
Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог
Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar
Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу
Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей
Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны
Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурирующими клубами
ЖАНР ГОНКИ
Test Drive® Unlimited © 2005-2006 Atari Inc.
Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.
© 2006 ООО "Акелла" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
СОЮЗ
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

WILD ARMS 4

ЕВРОПЕЙСКИЙ РЕЛИЗ СОСТОИТСЯ В ОКТЯБРЕ.
В Японии четвертая часть сериала Wild Arms была выпущена еще в прошлом году и уже дважды переиздавалась в сборниках «PlayStation 2 the Best» и «PlayStation 2 the Best Reprint». В Северной Америке она появилась в январе нынешнего года и, хотя переиздана не была, американские геймеры все равно довольны. А в Европе… Да, в Европе Wild Arms 4 пока мало кто видел. Но в октябре нынешнего года и на нашей улице перевернется грузовик с игрушками: стараниями издательства 505 Game Street детище студии Media Vision наконец доберется до Старого Света.

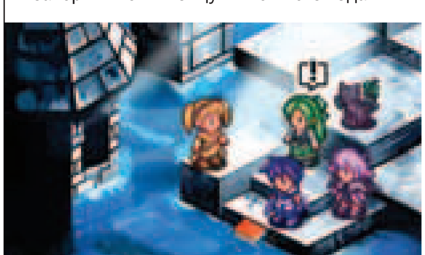


SUPER ROBOT TAISEN XO

BANPRESTO РАСКРЫЛА ТАЙНУ ПРОЕКТА, РАЗРАБАТЫВАЕМОГО ДЛЯ XBOX 360.
Banpresto представила публике подробности о части сериала Super Robot Taisen, разрабатываемой для Xbox 360. Игра называется Super Robot Taisen XO и является римейком Super Robot Taisen GC, выпущенной в 2004 году для GameCube. Список изменений XO по сравнению с оригиналом весьма велик: помимо улучшенной графики, геймеров ожидают многопользовательский режим с поддержкой Xbox Live, новые юниты, сценарии и задания. В игре будут присутствовать персонажи и мехи из девятнадцати аниме-сериалов.

RIVIERA НА PSP

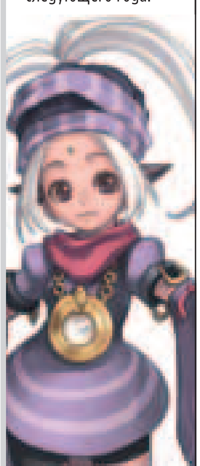
STING ГОТОВИТ ПОРТ RIVIERA: THE PROMISED LAND ДЛЯ ХЕНДХЕЛДА SONY PSP.
Студия Sting через японское издание Famitsu объявила о своем намерении выпустить порт игры Riviera: The Promised Land для консоли PlayStation Portable. При переносе на карманную систему игра будет полностью озвучена и снабжена набором новых CG-иллюстраций. Разумеется, графика тоже похорошеет. Впервые Riviera: The Promised Land вышла на консоли Wonderswan Color в 2002 году, а позже ее перенесли и на Game Boy Advance. Разработка PSP-версии должна завершиться к концу нынешнего года.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

В самом ближайшем будущем на европейский берег наконец-то ступит ролевая игра Suikoden V, которую все фанаты жанра из Северной Америки и Японии давно уже успели пройти и забыть. Владельцы PlayStation 2 могут начинать искать игру в магазинах с 22 сентября.

NIS America объявила о переносе даты выхода RPG Ar Tonelico для PlayStation 2, которая должна была появиться на прилавках магазинов в октябре. Виной тому нежелание издателя выпускать игру в одно время с американским релизом Final Fantasy XII и запуском PlayStation 3. В качестве новой даты выхода называется февраль следующего года.









ПОДАРКИ ОТ KOEI

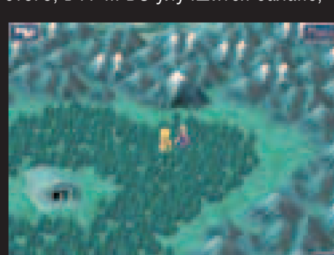
ОБЪЯВЛЕНЫ ПОДРОБНОСТИ О КОМПЛЕКТАЦИИ ЕВРОПЕЙСКИХ ВЕРСИЙ DISGAEA 2 И ATELIER IRIS 2.

Компания Koei решила осчастливить проживающих в Европе любителей своих игр подарками, которые получат геймеры, успевшие оформить предварительные заказы на игры Atelier Iris 2 и Disgaea 2.
Atelier Iris 2 выходит в нашем регионе 29 сентября в расширенной комплектации – с саундтреком на отдельном диске. Тем же, кто оплатит игру заранее, в качестве подарка полагаются еще и различные фигурки да статуэтки и карточка с артом.
Disgaea 2: Cursed Memories также должна появиться на прилавках нынешней осенью. «Наше» издание создавалось с учетом отзывов, оставленных американскими и японскими геймерами. Как раз поэтому в нем сохранится оригинальная японская озвучка, что, безусловно, многие оценят. Для тех же, кто по-японски умеет только обзываться, всегда наготове английский вариант. В комплекте с игрой будет поставляться и CD с саундтреком, а оформившие предзаказ получат еще и артбук.

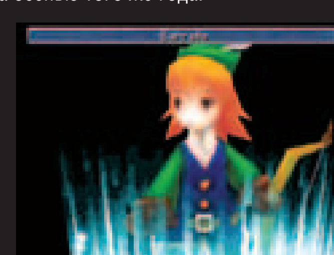
FINAL FANTASY III DS В АМЕРИКЕ

SQUARE ENIX ОБЪЯВИЛА АМЕРИКАНСКУЮ ДАТУ ВЫПУСКА РИМЕЙКА ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ СЕРИАЛА FINAL FANTASY.

Компания Square Enix сообщает, что игра Final Fantasy III DS будет выпущена на территории Северной Америки 14 ноября. От оригинальной версии третьей «Последней Фантазии», которая появилась на свет в 1990 году, ее в первую очередь отличают улучшенная графика и поддержка тактильного экрана DS. Помимо этого, в FF III DS улучшится баланс, что должно уравнять в правах различные классы персонажей.
Любопытно, что в 2004 году Square Enix в связи с выпуском Final Fantasy I & II Advance проводила опрос среди геймеров, пытаясь выяснить, какую часть сериала FF они хотели бы увидеть в обновленном виде на DS. Выбор фанатов пал именно на третью часть, которая была анонсирована осенью того же года.








american mcgee представляет
BAD DAY LA
Акелла
ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ
Оружие
ДРОБОВИК: Один спуск. Один выстрел. Один труп.
АК-47: 30 патронов. И на каждом надпись "Сделано в СССР".
Готов к труду и обороне? Мы настоятельно рекомендуем ознакомиться с правилами техники безопасности до начала катастрофы.
Показатель угрозы населению
Если ты будешь вести себя как террорист, мирное население и полиция захотят тебя убить.
Чтобы уменьшить их ненависть к себе, совершай добрые поступки и помогай другим людям!
Использование оружия
НЕ стреляй из РПГ в упор
ДАРИ террористам коктейль Молотова
Зомби! ЧТО ЗА ЧЕРТ?
Как опознать зомби
ЗОМБИ
НЕ ЗОМБИ
Как 'излечить' зомби
ИСПОЛЬЗУЙ огнетушитель
ИСПОЛЬЗУЙ дробовик
ИСПОЛЬЗУЙ коктейль Молотова
НЕ используй монтировку
НЕ дари зомби цветы
НЕ оскорбляй зомби
Белочки!
Белочки - твои пушистые друзья! Подойди к белочке и нажми правую кнопку мыши, чтобы получить совет по выживанию в Лос-Анджелесе!
Показатели
Полезная информация о жителях отображается над головами.
испуганный житель
злой житель
поговорить
задание
Указания
Заблудился? Спроси у кого-нибудь, куда идти, нажав правую кнопку мыши.
НЕ спрашивай террористов
СПРАШИВАЙ обычных жителей
СПРАШИВАЙ испуганных жителей
www.baddayLA.com
ВИДЕОЛЕНД
М.Видео
СОЮЗ
Akella



Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny

ПЛАТФОРМА: PS2

«Ателье Айрис: Азот судьбы» – это, конечно, не «Дневной дозор: Мел судьбы», но рядом. Оригинальность названий ролевые игры потеряли, кажется, где-то в середине 90-х; нынче можно уже и сбиться со счета всех этих «сердец», «теней», «судеб» и «легенд». Nippon Ichi выпустила Azoth of Destiny в Америке без малого полгода назад, а затем передала эстафетную палочку Koei, которая займется распространением игры на PAL-территориях. Ждать новой возможности заняться алхимией да посинтезировать всевозможные предметы осталось совсем ничего – до конца месяца.



Rebelstar Tactical Command

ПЛАТФОРМА: GBA



Tekken: Dark Resurrection

ПЛАТФОРМА: PSP

Как пользоваться списком релизов?

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие месяцы. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

✔ (неплохая)	15.09	Broken Sword: The Angel of Death	Revolution Software	Европа
✔ (неплохая)	15.09	Call of Juarez	Ubisoft	Европа
✔ (хит)	15.09	Faces of War	Ubisoft	Европа
✔ (хит)	15.09	GTR 2	Atari	Европа
✔ (неплохая)	15.09	ParaWorld	Deep Silver	Европа
✔ (неплохая)	15.09	Rome: Total War Alexander	Sega	Европа
	19.09	EverQuest: The Serpent's Spine	Sony Online	США
✔ (неплохая)	19.09	TimeShift	Sierra	США
✔ (неплохая)	22.09	Just Cause	Eidos	Европа
✔ (неплохая)	22.09	NHL 07	Electronic Arts	Европа
✔ (неплохая)	22.09	NHL: Eastside Hockey Manager 2007	Sega	США
✔ (неплохая)	22.09	The Guild II	JoWood	Европа
✔ (неплохая)	26.09	Caesar IV	Vivendi	США
	29.09	ArchLord	Codemasters	Европа
✔ (хит)	29.09	Company of Heroes	THQ	Европа
✔ (неплохая)	29.09	FIFA 07	Electronic Arts	Европа
✔ (неплохая)	29.09	Scarface: The World Is Yours	VU Games	Европа
	29.09	The Ship	Mindscape	Европа
	30.09	Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle	Got Game	Европа
	02.10	Backyardigans: Mission to Mars	Activision	США
	02.10	Stronghold Legends	2K Games	США
	02.10	War Front: Turning Point	CDV Software	США
✔ (неплохая)	06.10	Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
✔ (хит)	06.10	Gothic III	JoWood	Европа
✔ (хит)	06.10	Mage Knight Apocalypse	Deep Silver	Европа
✔ (неплохая)	06.10	NBA Live 07	Electronic Arts	Европа
✔ (хит)	09.10	Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade	THQ	США
✔ (неплохая)	10.10	Age of Empires III: The Warchiefs	Microsoft	США
✔ (хит)	13.10	Maelstrom	Codemasters	Европа
	13.10	The Sacred Rings	Adventure Company	США

PLAYSTATION 2

✔ (неплохая)	15.09	Ace Combat Zero: The Belkan War	Namco	Европа
✔ (неплохая)	15.09	Buzz! The Sports Quiz	SCEE	Европа
✔ (неплохая)	15.09	Steambot Chronicles	505 Game Street	Европа
✔ (неплохая)	15.09	Wild Arms 4	Xseed	Европа
✔ (хит)	15.09	Yakuza	Sega	США
✔ (хит)	19.09	Okami	Capcom	США
✔ (неплохая)	19.09	The King of Fighters 2006	SNK Playmore	США
✔ (неплохая)	22.09	Just Cause	Eidos	Европа
✔ (неплохая)	22.09	NHL 07	Electronic Arts	Европа
✔ (неплохая)	22.09	Samurai Warriors 2	Koei	Европа
✔ (хит)	22.09	Suikoden V	Konami	Европа
✔ (хит)	26.09	Valkyrie Profile 2: Silmeria	Square Enix	США
✔ (неплохая)	29.09	Armored Core: Last Raven	Agetec	Европа
✔ (неплохая)	29.09	Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny	Koei	Европа
✔ (хит)	29.09	Devil May Cry 3: Special Edition	Capcom	Европа
✔ (неплохая)	29.09	FIFA 07	Electronic Arts	Европа
✔ (хит)	29.09	Kingdom Hearts II	Square Enix	Европа
	29.09	Pirates: Legend of the Black Buccaneer	Valcon Games	Европа
✔ (неплохая)	02.10	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	Европа
✔ (неплохая)	06.10	NBA Live 07	Electronic Arts	Европа
	10.10	Avatar: The Last Airbender	THQ	США
✔ (неплохая)	10.10	Shin Megami Tensei: Devil Summoner	Atlus	США
✔ (неплохая)	10.10	Tales of the Abyss	Namco Bandai	США
✔ (неплохая)	10.10	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra	США
✔ (неплохая)	13.10	Scarface: The World Is Yours	VU Games	Европа

✔ (красный) Потенциальный хит; ✔ (оранжевый) Скорее всего, очень даже неплохая игра.;



Okami
ПЛАТФОРМА: PS2

GAMECUBE

25.09	Baiten Kaitos Origins	Namco	США
26.09	Naruto: Clash of Ninja 2	Tomy	США
29.09	FIFA 07	Electronic Arts	Европа
10.10	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra	США

XBOX

22.09	Just Cause	Eidos	Европа
22.09	NHL 07	Electronic Arts	Европа
29.09	FIFA 07	Electronic Arts	Европа
06.10	NBA Live 07	Electronic Arts	Европа
09.10	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	США
10.10	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra	США
13.10	Scarface: The World Is Yours	VU Games	Европа

XBOX360

22.09	Just Cause	Eidos	Европа
22.09	NHL 07	EA Sports	Европа
22.09	Samurai Warriors 2	Koei	Европа
22.09	The Godfather	Electronic Arts	Европа
06.10	NBA Live 07	Electronic Arts	Европа

GBA

18.09	Pokemon Mystery Dungeon: Red Rescue Team	Nintendo	Европа
06.10	Rebelstar: Tactical Command	Atari	Европа

NINTENDO DS

18.09	Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team	Nintendo	США
19.09	Contact	Atlus	США
19.09	Dragon Quest Heroes: Rocket Slime	Square Enix	США
19.09	Mario vs Donkey Kong 2: March of the Minis	Nintendo	США
19.09	Nintendo DS Browser	Nintendo	Европа
22.09	Guilty Gear Dust Strikers	Majesco	Европа
29.09	42 All-Time Classics	Nintendo	Европа
29.09	Age of Empires: The Age of Kings	THQ	Европа
29.09	Tennis DS	Play It!	Европа
29.09	Tomb Raider: Legend	Eidos	Европа

PSP

15.09	Planet PSP	SCEE	Европа
15.09	SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEE	Европа
15.09	Tekken: Dark Resurrection	Namco Bandai	Европа
22.09	Guilty Gear Judgment	Marvelous	Европа
22.09	NHL 07	Electronic Arts	Европа
22.09	The Godfather	Electronic Arts	Европа
26.09	Scarface: Power. Money. Respect.	VU Games	США
26.09	Spectral Souls	NIS America	США
26.09	WTF	D3	США
29.09	FIFA 07	Electronic Arts	Европа
29.09	Gitaroo-Man Lives!	Koei	Европа
29.09	Mercury Meltdown	Ignition	Европа
06.10	NBA Live 07	Electronic Arts	Европа
09.10	Mortal Kombat: Unchained	Midway	США
13.10	Power Stone Collection	Capcom	Европа



42 All-Time Classics
ПЛАТФОРМА: DS

Еще один продукт ультрапопулярной ввиду доступности всем и каждому линейки Touch Generations. Шахматы, покер, дартс, бильярд, маджонг – четыре десятка самых популярных игр вскоре появятся на Nintendo DS, с удобным управлением и безграничными мультиплеерными возможностями. До 8 человек по локальной Wi-Fi сети; поддержка онлайновых матчей во всех 42 играх с полной статистикой побед и поражений по каждой из них; встроенный пиктočат – теперь можно обмениваться сообщениями прямо во время игры! Вот уж поистине радость для всех и каждого.



Eureka 7 V.1: New Wave
ПЛАТФОРМА: PSP, PS2



Gothic 3
ПЛАТФОРМА: PC

TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена.

Хит-Парады

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ ИГР ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

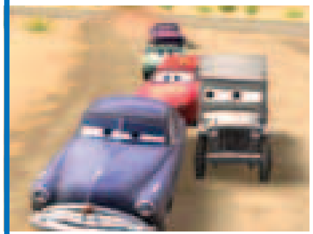
Последние дни летнего затишья преподносят нам очередную перетасовку завсегдатаев чартов. В «Союзе», например, прибавили в спросе Tekken 5 и Burnout Revenge, зато вчерашние лидеры – второй «Ледниковый период» да обе части Grand Theft Auto – покинули чарт. Advanced Warfighter вышел на дожеве – покупатели довольны, разбирают с энтузиазмом. Чуть с меньшим – второй Stronghold и «Черного корсара». Про кинолицензию и вовсе можно не упоминать – «Пираты», «Тачки» и «Отдел нравов» повелевают умами и кошельками соотечественников.
В Великобритании единственная громкая августовская новинка – Ninety-Nine Nights для Xbox 360 – стартовала далеко не лучшим образом, зато в Японии лидерство наконец-то за PSP-проектом, новой стратегией по мотивам бессмертной саги о Гандамах. Впрочем, игры для DS оккупируют семь из десяти позиций чарта, так что с миром все в порядке. Главную же новость сегодняшней сводки мы оставили напоследок. Из японской десятки лучших наконец-то вылетела первая часть Brain Training – пробыв там более года. Суммарные же продажи мозготренинга от профессора Кавасимы перевалили за отметку в три миллиона копий.

Battlefield 2 Deluxe Edition

ПЛАТФОРМА: PC



Европейский хит-парад





–	1	Cars	Take 2
–	2	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take 2
–	3	New Super Mario Bros	Nintendo
▲	4	The Sims 2	Electronic Arts
▲	5	Pro Evolution Soccer 5	Konami
▼	6	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo
▲	7	Animal Crossing: Wild World	Nintendo
■	8	Ninety-Nine Nights	Microsoft
▲	9	StarWars: Battlefront II	Lucas Arts
▼	10	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии





■	1	SD Gundam G Generation Portable	Namco Bandai	PSP
▲	2	New Super Mario Bros.	Nintendo	DS
■	3	Jissen Pachi-Slot Hisshouhou! Hokuto no Ken SE	Sega	DS
▼	4	Tamagotchi no Puchi Puchi Omisecchi Gohi-Kini	Namco Bandai	DS
▼	5	Mario Basket 3 on 3	Nintendo	DS
▲	6	Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
▼	7	Shaberu! DS Oryouri Navi	Nintendo	DS
▼	8	Sengoku Basara 2	Capcom	PS2
■	9	Rhythm Heaven	Nintendo	DS
■	10	Growlanser V: Generations	Atlus	PS2

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

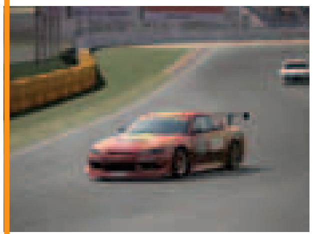
Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы сможете узнать, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

- ▲ игра поднялась в хит-параде
- ▼ игра опустилась
- ■ впервые попала
- – позиция не изменилась

PS2 (GamePark)

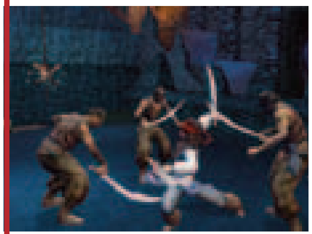




▲	1	Gran Turismo 4
▲	2	God of War
▼	3	Tekken 5
▼	4	Black
▲	5	Soul Calibur III
▲	6	Burnout Revenge
▼	7	Pro Evolution Soccer 5
▲	8	Killzone
▼	9	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
▼	10	Grand Theft Auto: Liberty City Stories

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)



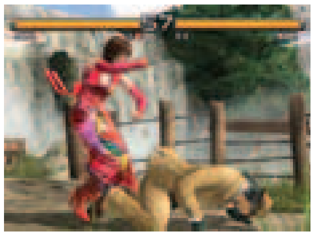


–	1	Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца
–	2	Полиция Майами. Отдел нравов
▲	3	Pursuit Force
▲	4	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
–	5	Burnout Legends
▼	6	Daxter
▲	7	MediEvil: Resurrection
▼	8	Loco Roco
▲	9	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
▲	10	Syphon Filter: Dark Mirror

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен сетью магазинов GamePark.

PS2





1. Tekken 5
2. Burnout Revenge
3. Gran Turismo 4
4. The Godfather
5. God of War
6. Killzone
7. True Crime: New York City
8. Need for Speed Underground 2
9. Battlefield 2: Modern Combat
10. Soul Calibur III

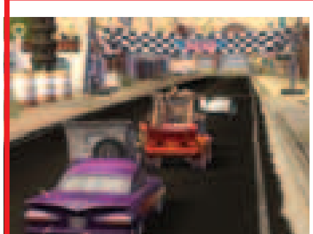
PC (Box)

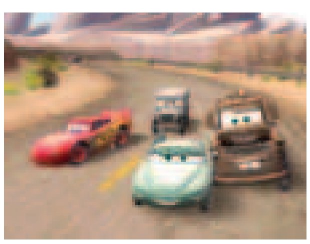




1. EverQuest 2
2. The Sims 2
3. Battlefield 2 Deluxe Edition
4. Need for Speed: Most Wanted
5. The Sims 2: Бизнес
6. Властелин Колец: Битва за Средиземье 2
7. The Sims 2: Каталог - Для дома и семьи
8. World of Warcraft
9. FIFA World Cup 2006
10. The Sims 2: Ночная жизнь

PC (Jewel)





1. Тачки
2. The Elder Scrolls IV: Oblivion
3. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
4. Prey
5. FlatOut 2
6. True Crime: New York City
7. Черный корсар
8. Stronghold 2
9. Heroes of Might & Magic 5
10. Half-Life 2: Episode One

PSP

1. Полиция Майами. Отдел нравов
2. Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца
3. Medievil: Resurrection
4. Pursuit Force
5. Loco Roco (русская версия)
6. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
7. Tomb Raider: Legend
8. Burnout Legends
9. Pro Evolution Soccer 5
10. Juiced: Eliminator

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз».

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ГЛАВНОЕ ИЗВЕСТИЕ: МЕДЛЕННО, НО ВЕРНО МЫ ДОШЛИ ДО ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ ИГРОФИЛЬМА METAL GEAR SOLID – СМОТРИТЕ ПЕРВУЮ СЕРИЮ MGS3: SNAKE EATER. ЕЩЕ ХОРОШАЯ НОВОСТЬ – ДО НАС НАКОНЕЦ-ТО ДОБРАЛАСЬ АНГЛИЙСКАЯ ВЕРСИЯ ОЧАРОВАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ APE ESCAPE 3, ПРИ ВЗГЛЯДЕ НА КОТОРУЮ ПРИХОДИШЬ К ВЫВОДУ, ЧТО АРКАДА С ОБЕЗЬЯНАМИ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ПЛОХОЙ (ВСПОМНИТЕ DONKEY KONG!). ЖАЛЬ, ЧТО ПРИ ПЕРЕВОДЕ С ЯПОНСКОГО НА АНГЛИЙСКИЙ ИГРА ПОТЕРЯЛА НЕМАЛУЮ ЧАСТЬ ОЧАРОВАНИЯ. А ВОТ RUMBLE ROSES XX НА XBOX 360 ЧТО-ТО СОВСЕМ НЕ ВПЕЧАТЛИЛА. ГДЕ ТУТ NEXTGEN? НОВЫЕ ГЕРОИНИ? И ЭТО ТОЛЬКО МНЕ ОДНОМУ КАЖЕТСЯ, ЧТО У ДЕВУШЕК ЧТО-ТО НЕ ТАК С ПОЛИГОНАМИ НОГ? ВПРОЧЕМ, ПОСМОТРИТЕ ВИДЕООБЗОР И РЕШИТЕ САМИ, СТОИТ ЛИ В ЭТО ИГРАТЬ. ЕЩЕ ОДИН ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ НОМЕРА – ВИДЕОПРЕВЬЮ «НОВОЙ» FINAL FANTASY III, КОТОРАЯ БУДЕТ ПЕРЕИЗДАНА НА NINTENDO DS. //SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



РОВНО **5** ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЦЕЛЫХ **11** ВИДЕОФАКТОВ

ОКОЛО **30** МИН. ИГРОФИЛЬМА

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

ТРЕЙЛЕР

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА



ИГРОФИЛЬМ

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Мы, разинув от восхищения рты, вступаем в третью часть легендарного сериала Metal Gear Solid и переносимся в прошлое, во времена холодной войны. И пусть вас не смущает внешность и позывной, перед нами – Нэйкид Снейк собственной персоной. Кто он такой и почему так похож на Солида? Знатоки сериала и так знают ответ, а вот тем, кто только-только знакомится с ним, не будем портить удовольствие – поймете все сами. Устраивайтесь поудобнее, хватайте попкорн и... приятного вам просмотра!



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- ВидеоФакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».







Для некоторых роликов видеочасти (например, для Игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

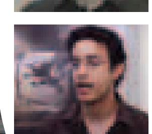
ВИДЕОСПЕЦ!

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ BATTLEFIELD 2142

Разработчики новой игры серии Battlefield делятся подробностями о готовящемся проекте. Вы узнаете о мире, воюющих сторонах, классах солдат, а также новом вооружении и технике. Кроме того, нам поведают об особенностях игры, кардинально отличающих Battlefield 2142 от предшественниц.







Полный список

SPECIAL
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (игрофильм)
- Интервью с разработчиками Battlefield 2142 PC

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Ape Escape 3 PS2
- Rumble Roses XX Xbox 360
- Fallen Lords: Condemnation PC
- Black Buccaneer PC
- Super Princess Peach DS

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Final Fantasy III DS
- Pro Evolution Soccer 6 PC Xbox 360
- Just Cause PC Xbox 360
- Ninety-Nine Nights Xbox 360
- The Guild II PC

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Анабиоз: Сон разума PC
- XIII Век PC
- You Are Empty PC
- Stranglehold PC

БАНЗАЙ!:
- Клип The Melancholy of Haruhi Suzumiya – She's Just Oblivious
- Трейлер Sky Girls
- Российский трейлер Elfen Lied
- Клип Mylene Farmer – Peut-Etre Toi

ВИДЕОФАКТЫ:
- Armed Assault PC
- Red Steel Wii
- Metal Gear Solid: Portable Ops PSP
- Genji 2 PS3
- Full Auto 2 Xbox 360
- Sonic the Hedgehog Xbox 360
- The Wheelman Xbox 360 PS3
- Sonic and the Secret of the Rings Wii
- Viva Pinata Xbox 360
- Pirates of the Burning Sea PC
- Command & Conquer 3 Tiberium Wars PC

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО…

ВИДЕОПРЕВЬЮ FINAL FANTASY III DS

Никак не клеилось у третьей Final Fantasy с переводом на английский язык (все остальные части давно обзавелись приличествующими портами для GBA и прочих PlayStation). И вот наконец на портативной консоли от Nintendo выходит полноценный римейк Final Fantasy III. Трехмерная графика, радующие глаз заставки и совершенно новые, отсутствовавшие в оригинале, сцены. Европейский релиз ждите зимой, а мы тестируем японскую версию.





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА PC

трейлер/геймплей

Встречайте новый шутер от первого лица в антураже классического ужастика от киевской команды Action Forms. Темные коридоры затерянного ледокола напомнят вам Cold Fear.



XIII ВЕК PC

трейлер/геймплей

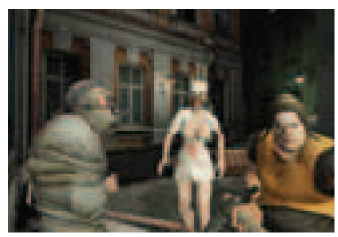
Стратегия в реальном времени от отечественных разработчиков. В ролике все внимание уделено крестоносцам, но в полной версии обещано целых пять играбельных рас.



YOU ARE EMPTY PC

трейлер/геймплей

Разбитые «Волги», растяжки «Мир. Труд. Май», обезумевшие пожарные, скелеты-красноармейцы, медсестры-мутанты и заброшенные колхозы… Давненько не было слышно о You Are Empty!



ВИДЕОПРЕВЬЮ

PRO EVOLUTION SOCCER 6 PC Xbox 360

Новая часть футбольного сериала от Konami в очередной раз покажет EA Sports где раки зимуют.



NINETY-NINE NIGHTS Xbox 360

Разработчики этой игры обещали заткнуть за пояс Dynasty Warriors, Spartan и Devil Kings. Пришло время проверить, как они справились!



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ В ИГРЫ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, МЫ ЕЩЕ И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ ЭКСПЕРТОВ. ИНОГДА МЫ ДЕЛАЕМ МУЗЫКАЛЬНЫЕ КЛИПЫ НА ОСНОВЕ СВЕЖИХ ИГР.

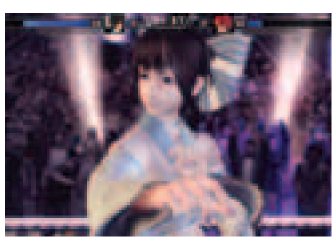
APE ESCAPE 3 PS2 клип

Snake Eater, говорите? Snake vs Monkey, говорите? А ну-ка, обезьянья братия, покажем ползучему гаду!



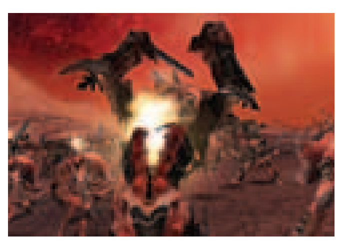
RUMBLE ROSES XX Xbox 360

Тут можно настраивать параметры девушек! Вам нужны другие поводы, чтобы полюбить Rumble Roses?



FALLEN LORDS: CONDEMNATION PC

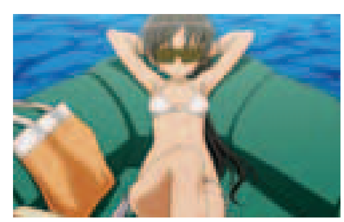
Тысячи неуспокоенных душ отправляются на поля бесконечных сражений. Бывает и такое.



БАНЗАЙ

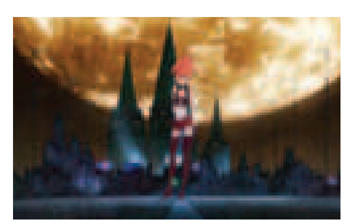
SKY GIRLS – ОПЕНИНГ

Konami представляет официальный трейлер нового аниме-сериала Sky Girls про летающих девочек.



MYLENE FARMER – PEUT-ETRE TOI – КЛИП

Официальный клип на песню Peut-Etre Toi Милен Фармер за авторством Мамору Осии и Production I.G.



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

ARMED ASSAULT



METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS



COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS



• Crysis PC • Armed Assault PC • Red Steel Wii • Metal Gear Solid: Portable Ops PSP • Genji 2 PS3 • Full Auto 2 Xbox 360 • Sonic the Hedgehog Xbox 360 • The Wheelman Xbox 360 PS3 • Sonic and the Secret of the Rings Wii • Viva Pinata Xbox 360 • Pirates of the Burning Sea PC • Command & Conquer 3 Tiberium Wars PC

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL



ЗНАЕТЕ, В ЧЕМ ОДНА ИЗ ГЛАВНЫХ ПРЕЛЕСТЕЙ ИГР? В ТОМ, ЧТО ЕСЛИ ЗА ОКНОМ ХМУРАЯ ОСЕНЬ, ТО, ЗАПУСТИВ КАКУЮ-НИБУДЬ КРАСОЧНУЮ ИГРУ, МОЖНО ПРИВЕСТИ В СВОЙ ДОМ ЧАСТИЧКУ ЛЕТА. ВОТ ТАКОЙ ФИЛИАЛ СОЛНЕЧНЫХ ДНЕЙ МЫ И ПОМЕЩАЕМ ДЛЯ ВАС НА НАШЕМ ДИСКЕ В ВИДЕ ДЕМКИ JUST CAUSE. ТЕПЛОЕ СОЛНЫШКО, ЛАЗУРНОЕ МОРЕ И НЕБОЛЬШАЯ РЕВОЛЮЦИЯ, ЧТОБЫ СОВСЕМ НЕ РАЗМЯКНУТЬ В БЕЗМЯТЕЖНОСТИ, – САМОЕ ОНО. ВАМ ЭТОГО МАЛО? ХОРОШО-ХОРОШО, ТОГДА ДОРОГА ВАМ ПРЯМИКОМ В РАЗДЕЛ WIDESCREEN К ТРЕЙЛЕРУ ФИЛЬМА DEAD OR ALIVE. КРАСОТА! ВПРОЧЕМ, НЕ ВСЕ ИГРОВЫЕ МИРЫ СТОЛЬ РАДУЖНЫ, ВИДЕОРОЛИК «МЕТРО 2033», СОЗДАВАЕМОЙ ПО МОТИВАМ КНИГИ ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО, – ЯРКОЕ ТОМУ ПОДТВЕРЖДЕНИЕ. ИЛИ ВОТ, НАПРИМЕР, МОДИФИКАЦИЯ POINT OF EXISTENCE 2, СТОЛКНУВШАЯ В КРОВОПРОЛИТНОЙ СЕЧЕ УКРАИНУ И ГЕРМАНИЮ. В ОБЩЕМ, НА НАШЕМ ДИСКЕ ЕСТЬ МАССА ВСЕГО ИНТЕРЕСНОГО, НАСЛАЖДАЙТЕСЬ. А Я ПОЙДУ ЛЮБОВАТЬСЯ ДОЖДИКОМ ЗА ОКНОМ. //А.УСТИНОВ

НА PC-Части



ТРЕЙЛЕРЫ К 5 ФИЛЬМАМ

РОЛИКИ К 12 ИГРАМ

ВСЕГО 1 ДЕМО-ВЕРСИЯ

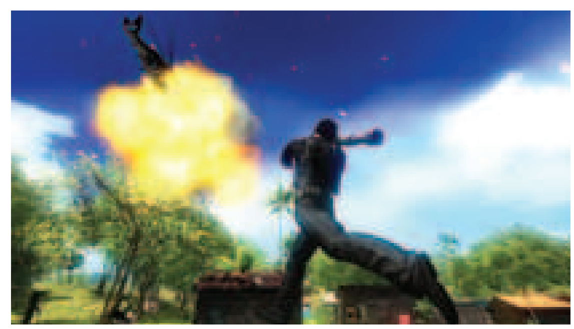


ДЕМО-ВЕРСИИ

JUST CAUSE

Демо одного из самых ожидаемых шутеров от третьего лица Just Cause. Нам доверяют единственный уровень, в котором главному герою необходимо уничтожить пособника тоталитарного диктатора. Миссия начинается с затяжного прыжка с парашютом (именно так предстоит попасть в машину с террористами). Доступны пара пистолетов и пара крепких кулаков. Догнать неприятеля не составит особого труда – есть множество вариантов, вроде кражи автомобиля а-ля GTA или сокращения пути напрямик через джунгли.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демо-версии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМО-ВЕРСИИ:
- Just Cause

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Battlefield 2
- Counter-Strike: Source
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- rfactor
- Call of Duty 2

ПАТЧИ ДЛЯ:
- F.E.A.R. (v1.07)
- Titan Quest (v1.15)
- Warhammer 40,000: Dawn of War (v1.51)
- World of Warcraft (v1.12.0)
- Rush for Berlin (v1.20)

WIDESCREEN:
- Пила 3
- Адреналин
- Dead or Alive (Живые или мертвые)
- Haven
- The Grudge 2

ВИДЕОРОЛИКИ:
- Anno 1701 PC
- Age of Empires III: The WarChiefs PC
- Armed Assault PC
- Armored Core 4 PS3
- Castelvania: Portrait of Ruin DS
- Half-Life 2: Episode Two PC
- Loki PC
- Naruto: Clash of Ninja 2 GC
- Red Steel Wii
- Spider-Man: Battle for New York DS
- Spore PC
- Метро 2033 PC

SHAREWARE:
- Battle Command
- BobiPC 1.0
- Fruit Lockers
- Горыныч
- Конек
- Kill Frog
- Not alone in the dark
- Pairs
- PragmatiChess 2.5
- Президент
- Птички на проводе
- Радужная паутинка

СОФТ:
- AoA DVD Ripper 4.0.1
- DVDIdle 5.9.8.3
- VSO Inspector 1.1.4
- Figaro 1.0 Build 3 Free
- Fresh View 6.50
- Picture Combine 1.17
- Actual Planner 1.2.7.123
- Auto Wallpaper Changer 1.0 beta
- Handy Folders 3.0
- Maxapt QuickEye 2.3.3
- Speed okey 2.0
- Dr.DivX 2.0 Final
- Evil Player 1.13
- FL Studio (FruityLoops) 6.3 Beta 3
- RadioClicker Lite 6.01.1
- TagScanner 5.0.505 Beta
- CursorUS 1.8
- RegSupreme Pro 1.4.0.48
- ShellToys XP 5.2.1
- Affinity 1.3
- AkelPad 3.0.0
- DeskStickers 1.4
- fastInstall 1.1.3
- Внушение 1.3.2
- Zero Blender 1.1

ДРАЙВЕРЫ:
- ForceWare 91.47 Beta (32-bit)
- NVIDIA nTune 5.00.11.06 Final
- DirectX 9.0c August 2006

БОНУСЫ:
- Рубрика «Ретро»
- Рубрика «Юмор»
- Рубрика Fighting Video
- Скины для плеера WinAmp

ГАЛЕРЕЯ:
- Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демо-версии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»

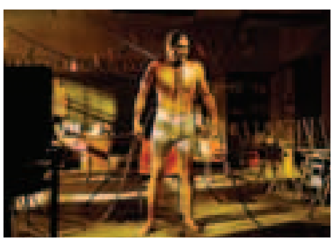


ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

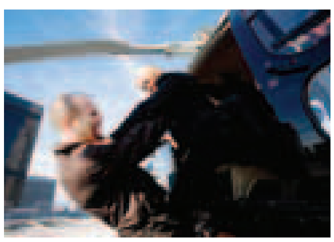
ПИЛА 3

Один из самых ожидаемых ужастиков. Вновь несколько человек втянуты в смертельную игру с маньяком. Приглушите звук – люди так громко вопят перед смертью от рук человека-с-бензопилой...



АДРЕНАЛИН

Нелегко проснуться с мыслью: «Я чья-то мишень!» На все про все есть только час, в крови смертельный яд, а на пятки уже наступает головорез Рики Верона. Голова кругом, правда?



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

ZERO BLENDER 1.1

Задействует прозрачность окон в Windows 2000/XP на полную мощность, открывает множество полезных возможностей, изменяющих внешний вид оболочки до неузнаваемости.

DESKSTICKERS 1.4

Стикеры, самоклеющиеся бумажки-напоминалки, уже неактуальны – ведь есть компьютер. И красиво, и о важном деле не забудешь. Развешивайте виртуальные записки прямо на рабочем столе.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR (V1.51)

В основном изменения коснулись баланса игры. У некоторых юнитов уменьшены единицы защиты и здоровья. Исправлены некоторые ошибки.

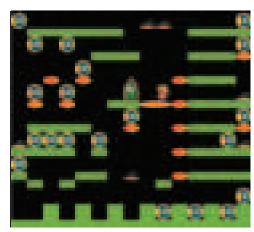
WORLD OF WARCRAFT (V1.12.0)

Новые возможности Battlegrounds. Множество изменений баланса в каждом из классов. Исправлены ошибки и внесены улучшения в пользовательский интерфейс.

FREEWARE/ SHAREWARE

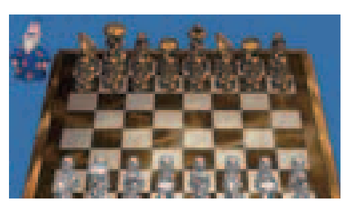
BOBIPC 1.0

Аркадные приключения маленького человечка, который бегает по лабиринтам и издает смешные звуки. Цель игры предельно проста – собрать все золото и после этого пройти в дверь до следующего уровня. Помимо прыжков по платформам, придется взбираться на недолговечных лифтах и сторониться шипов-ловушек.



PRAGMATICHESS 2.5

Весьма качественные компьютерные шахматы. Фигуры выглядят необычайно эффектно, а маг в углу экрана делает игру против компьютера еще более занимательной. Несколько видов отображения фигур и доски. Возможность сражаться через e-mail. Помимо классического вида шахмат, есть вариант Фишера, а это 960 различных начальных позиций!



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии трех номеров нашего журнала годовалой, трех- и пятилетней давности.



РЕТРО

Помимо традиционной подборки эмуляторов вас ждет музыка более чем из сорока ретро-игр.

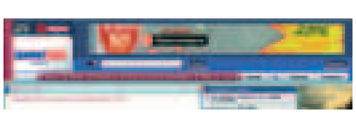


FIGHTING VIDEO

Записи боев по Hokuto no Ken с крупнейшего японского турнира SBO 2006.



Уважаемые читатели, самый полный и самый точный список всех материалов, представленных на диске, вы всегда можете найти на сайте в разделе «Журналы».



ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР» №17 (218), СТР. 25

На самом деле:
Полет мысли – штука тонкая, сейчас ты думаешь об одной фразе и даже начинаешь ее писать, а потом прилетает другая, более подходящая, и на бумагу ложится уже она. Вот так и рождаются очепятки, не смертельные, но весьма обидные. Куда смотрит корректор?!



КТО ВИНОВАТ

Артем «cg» Шорохов

Думаете, что нашли ошибку в «СИ»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала!

ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.

BATTLEFIELD 2

Предлагаем вашему вниманию первую тестовую версию Point of Existence 2, которую не без основания считают одной из лучших модификаций для Battlefield 2. Подобного столкновения еще не было ни в одной игре: в смертельной схватке сойдутся Бундесвер и армия... Украины. Да-да, россиян в нынешней версии нет – они появятся позже. Но даже без наших земляков Point of Existence 2 является лучшим модом на сегодняшний день – ничто не может сравниться с ним ни по размаху действа, ни по качеству исполнения!





HALF-LIFE 2

Obsidian Conflict заточен под режим Cooperative – можно играть как одному, так и в компании товарищей. Главное здесь – постараться оставаться в живых как можно дольше, и попутно отправить на тот свет побольше врагов. Не в последнюю очередь Obsidian Conflict интересен многообразием карт. Где-то придется отбиваться от зомби, где-то стоять насмерть под натиском комбайнов, а где-то сражаться с пришельцами. Особенно получилась карта, где врагов можно в буквальном смысле заказывать на свой вкус.





COUNTER-STRIKE: SOURCE

Для ценителей основного режима предназначена отличная карта cs_Siena, представляющая собой живописный городок, где завелись террористы. Советуем обратить внимание на aim_The Village 2, созданную для режима AIM. Не обошлось и без режима Demolition – для него карт больше всего. Карта de_Detroit v2 интересна железной дорогой (если не смотреть по сторонам, можно повторить судьбу тов.Берлиоза). Отметим и карту de_Mosque, которая наверняка придется по душе поклонникам уровней в стиле de_Dust.





THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Наиболее интересна работа Castle Dunkerlore 1.0. Чтобы заполучить великолепный замок, придется выполнить пару квестов и раскошелиться на круглую сумму. Для тех, кому жилье подавай сразу и бесплатно, мы предлагаем плагины Mountain Estate 1.0, Niben Bay Watch Tower 0.2 и Woodland Hut 1.0. Mage Guild Teleporter v1.3 связывает телепортами филиалы Гильдии Магов. Как всегда, много примочек посвящено оружию; ищите Arrow of Light 1.1, Frostmourne 2.0 и Ivalice's Dagger 1.3. И не пропустите плагин Backpacks 1.1, добавляющий рюкзаки!





FAR CRY

Вас ожидает третья, заключительная часть похождений Gary на холмистом острове (мини-кампания Explore). Теперь главному герою противостоят не столько наемники, сколько многочисленные питомцы местной фермы по выведению мутантов. Оружия до неприличия много, а вот боеприпасов кот наплакал. Ну а всем любителям сетевых баталий мы приготовили четыре DM-карты. Особенно отметим mp_Iced – огромный холодильник, где оружие приходится в буквальном смысле доставать изо льда.





UNREAL TOURNAMENT 2004

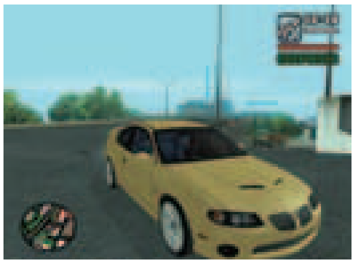
Создатели Ballistic Weapons в этот раз решили поразвлечься, и на свет появилась весьма забавная модификация: вместо пулеметов, игрокам всучивают бутылки, дубины, разводные ключи и прочие орудия пролетариата. Идея кажется бредовой лишь на первый взгляд: на самом деле, играть в JunkWar v1.10 Public Beta чрезвычайно весело. Подобного оружия предлагается больше трех десятков, так что врага можно забить каждый раз чем-то новым. Плюс ищите на диске традиционный набор из десяти карт для многопользовательской игры или отстрела ботов.





GTA: SAN ANDREAS

И снова машины! Старую гвардию представляют Datsun 1000 Coupe, Moskvitch 400 и Toyota Celica Supra Mk2, остальные авто вполне современные. Любителям роскоши предлагаем Maybach 57 S v2.0, Mercedes-Benz SL 500 v2 и очередной тюнинг Hummer H2. Спортсменам адресованы Mazda RX-8 FnF 3 Edition Beta 0.5, Aston Martin DB9, BMW M3 E46, Nissan Skyline R33 GTR и Toyota Celica 2.0 GT 6.G3N. Отдельно стоить отметить гоночного монстра Suzuki Escudo Pikes Peak V2.0. Одним словом, в подборке есть колеса на любой вкус!





WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Главным блюдом в нынешней подборке выступает мини-кампания The Blooddirge Tribe. Игроку придется выступить на стороне гоблинов и разобраться в хитрых планах одного из местных некромантов. Расследование растянуто на пять миссий и содержит множество роликов. Также на диске представлено четыре карты: Dungeon of Wrath 1.31, Glare of Vanity ORPG v1.6 beta, Guild Wars BETA v1.1 и The Land Of Legends. Любителей корейских MMORPG призываем ни в коем случае не пропустить Guild Wars BETA v1.1!






Акелла
ЖАНР ACTION / СИМУЛЯТОР БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ
ОПЕРАЦИЯ
ФЛЭШПОИНТ
2
ARMED ASSAULT
«Операция "Флэшпоинт" 2» - яркое доказательство эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной арене боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя - высоким искусственным интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
• Современный графический движок и прекрасная анимация
• Широкий выбор оружия и средств передвижения
• Уникальный искусственный интеллект виртуальных врагов
• Динамическая подгрузка уровней, позволяющая загружать огромные территории и огромное множество объектов на них
• Многопользовательский режим: поддержка более 60-ти игроков (или компьютерных ботов) с возможностью подключиться к игре в любой момент
• Кооперативная игра, а также ранее нигде не встречавшиеся режимы игры
• Наличие и поддержка инструментария для создания пользовательских дополнений, встроенный редактор сценариев
• Динамичное изменение погоды и времени суток (в игре реализованы приливы, изменение вида звездного неба)
• Миссии кампании основаны на реальных событиях, происходящих в мире
РЕКЛАМА
Bohemia Interactive
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
© 2006 "Akella" © 2006 Bohemia Interactive. All rights reserved.
"Bohemia Interactive"® is a registered trademark and "Armed Assault"™ is a trademark of Bohemia Interactive™.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Санкт-Петербург: (812)252-49-65, akella@magbox.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.
Акелла

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«СЕРЫЙ» ИМПОРТ
Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

ИГРА НОМЕРА
К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog Crime Life Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears Without Warning 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51 BloodRayne 2 The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted Dead or Alive 4 Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4 Resident Evil 4 Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII Half-Life Ил-2: Штурмовик

«СИ» – журнал о лучших компьютерных и видеоиграх. О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

С №18 (219) мы ввели новую систему жанров или категорий игр. Всего мы выделили одиннадцать основных. Это *action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports* и *strategy*. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы *указываем через точку*. Например, *action.platform* или *racing.kart*. Если есть возможность еще точнее определить тип игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, *shooter.first-person.sci-fi* и *action.platform.2D* – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный платформер соответственно. Как видите, ничего страшного. Человек, знакомый с нашей старой системой жанров, в два счета разберется и с новой.

В некоторых случаях используемые нами жанры отличаются от общепринятых. Например, тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG, а мы до недавних пор писали RPG/strategy. Сейчас это *role-playing.tactical*. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр *action-adventure.freeplay*. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heave Metal Geomatrix), мы ввели жанр *fighting.4x*.

Игры с по-настоящему смешанными жанрами в данной системе встречаются крайне редко. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемой частью игры. Нельзя оставить только что-то одно. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

Для вашего удобства мы в каждом номере публикуем три варианта конфигураций для сборки нового игрового компьютера. По мере снижения цен на комплектующие и при появлении интересных новинок мы будем уточнять их. Всего вариантов три – слабая, средняя и самая мощная.

В рецензиях на игры для PC с этого номера мы прекращаем публиковать точные требования к компьютеру. Вместо этого мы указываем, на какой машине – слабой, средней или мощной – игра полностью раскрывает свой потенциал. Для этого используется цветовая кодировка – красный, желтый,

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Собрав такую систему, об апгрейде можно забыть на два года. На ней запустятся любые игры с максимальными настройками графики, а загрузка очередного уровня будет занимать не больше секунды. Этот компьютер абсолютно бесшумен – в его основе система жидкостного охлаждения и ни одного вентилятора.

Процессор: ATHLON 64 FX-62 (2.8 ГГц, ядро Windsor, AM2)	$1007
Материнская плата: ASUS M2N32 WS Pro (nForce590 SLI)	$289
Оперативная память: Corsair 2 Гбайт KIT DDR-II PC-6400 (TWIN2X2048-6400)	$258
Видеосистема: Quad SLI из двух ASUS EN7950GX2/2PHT (PCI-E, 7950 GX2, 1 Гбайт)	$1346
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.10 SATA-II 250 Гбайт (3250620AS)	$216
БП: Thermaltake PurePower 680W (W0049RE) 24+8 pin	$130
Охлаждение: ZALMAN Reserator 1-V2	$267
CD-привод: DVD±R/RW Plextor PX-716SA SATA	$131
Монитор: 19" Samsung 970P XHQ (6 мс, 1280x1024, +DVI)	$471
Звук: Creative X-Fi Elite Pro	$306
Колонки: Creative GigaWorks 5.1 ProGamer G500	$267
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Y-BH52	$27
Мышь: Logitech G5 Laser Mouse	$69
Итого:	$4784

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

На год этой конфигурации хватит за глаза. Потом придется снижать настройки графики или устанавливать еще одну видеокарту, активировать режим SLI, добавлять гигабайт оперативной памяти и максимально разгонять процессор. Благо, Intel Core 2 Duo E6300 с легкостью работает и на больших частотах.

Процессор: Intel Core 2 Duo E6300 (1.86 ГГц, 2 Мбайт, LGA775)	$238
Материнская плата: EliteGroup PF22 Extreme (i955X)	$171
Оперативная память: Corsair 1 Гбайт KIT DDR-II PC-5400 (CM2X1024-5400C4)	$112
Видеосистема: Leadtek PX7600GT TDH Extreme (PCI-E, 7600 GT, 256 Мбайт)	$229
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.9 SATA-II 160 Гбайт (3160811AS)	$160
БП: Thermaltake PurePower 460W (W0063RE) 24+4 pin	$76
Охлаждение: ZALMAN CNPS9500AT	$54
CD-привод: DVD±R/RW LITE-ON SHW-16H5S IDE	$40
Монитор: 17" Acer AL1751Cs (4мс, 1280x1024, +DVI)	$310
Звук: Creative Audigy4	$50
Колонки: SVEN SPS-747 Wooden (2x25W, дерево)	$61
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Y-BH52	$27
Мышь: A4-Tech Game X-750F	$19
Итого:	$1547

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Самая доступная конфигурация нового игрового компьютера. В его основе – достаточно мощная видеокарта прошлого поколения Sapphire X850 XT и быстрая дисковая подсистема RAID 0 SATA-II. Продлить жизнь этому компьютеру можно будет при помощи мощной видеокарты и нового процессора с ядром San Diego.

Процессор: ATHLON 64 3000+ BOX (1.8 ГГц, ядро Venice, 512kb, Socket 939)	$86
Материнская плата: Foxconn NF4UK8AA-8EKRS (nForce4 Ultra)	$95
Оперативная память: 2x PQI DDR-400 PC-3200 (PQ4D328S5)	$86
Видеосистема: Sapphire X850 XT (PCI-E, 256 Мбайт)	$220
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Maxtor DiamondMax 10 80 Гбайт (6V080E0)	$104
CD-привод: DVD±R/RW LG GSA-H10N IDE	$37
Монитор: Acer AL1716as (8 мс, 1280x1024, +DVI)	$225
Колонки: Defender Monitor 15 (30W, дерево)	$24
Клавиатура: BTC 5207 PS/2	$8
Мышь: Microsoft Wheel Mouse Optical USB	$9
Итого:	$894

Все цены указаны по состоянию на 1 сентября 2006 года.

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

Цветовое кодирование платформ

PC

PS2 PS3

GAMECUBE WII

XBOX XBOX 360

GBA DS PSP

Цветовое кодирование Рубрик

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ

ДЕМО-ТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ

ОНЛАЙН

Раньше в «Стране Игр» цвет фона статьи и ее основных элементов определялся платформой. Сейчас он зависит от типа рубрики. Например, все обзоры теперь – голубые.

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

Теперь можно быстро найти статьи, посвященные вашим любимым платформам. Полистайте, например, раздел с обзорами и обратите внимание на поля страниц. Туда вынесены обозначения платформ, на которых выходит описываемая игра.



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** KDV Games
- **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2007 года

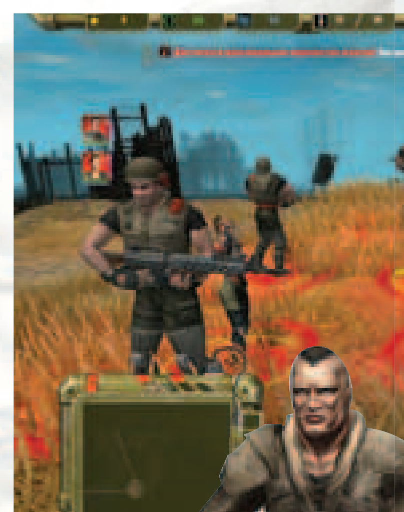
Автор: Олег Хажинский

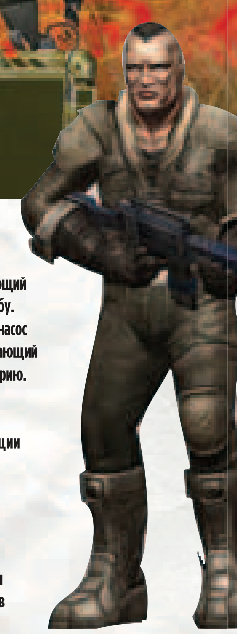
ВОДА ТВОЕГО МИРА

MAELSTROM









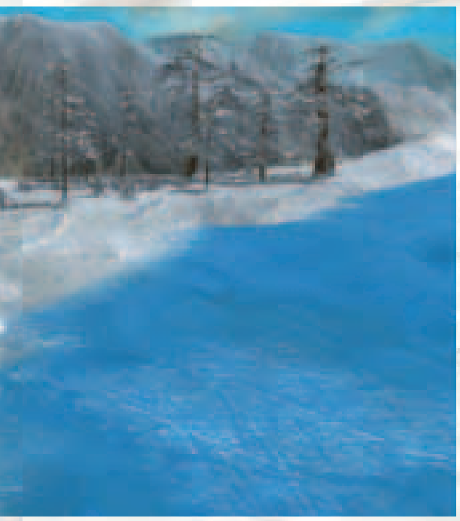
1 Битва стихий. Слева робот-терраформер Корпорации, сооружающий земляную насыпь-дамбу. Справа – Мутагеновый насос Хай-Дженти, затапливающий прилегающую территорию. Кто справится первым?

2 Криомастера Корпорации устраивают ледяную переправу.

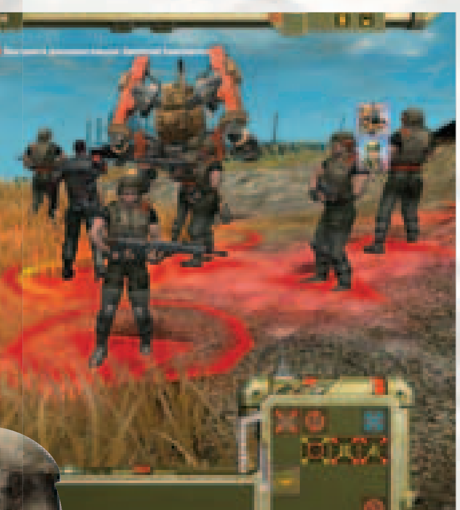
3 Физика импульсов в действии: импульс от взорвавшейся техники подбрасывает пехоту в воздух.













3

Vista Game Engine

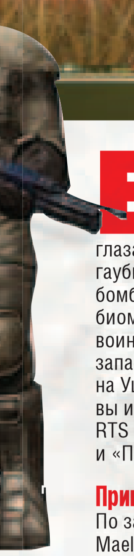
Maelstrom – первая игра на новом движке Vista Game Engine. Этому зверю, кажется, абсолютно все равно, под каким углом и на каком расстоянии демонстрировать батальные сцены. Мы попросили разработчиков из KD Vision поподробнее рассказать о Vista Engine и планах по его развитию.

«Откроем небольшой секрет: на самом деле Vista Game Engine – это нечто большее, чем просто игровой «движок». Это целая система инструментов для создания игр. Технология объединяет ряд редакторов для работы с войсками, игровыми мирами, интерфейсом, игровой логикой, спецэффектами и позволяет создавать игры, не требуя при этом написания дополнительного программного кода. Да, программисты у нас занимаются только реализацией новых «фишек» в коде и поддержкой технологии, а собирают воедино игру совсем другие люди, которых мы называем «менеджерами контента». Vista Game Engine стала воплощением нашей давней мечты по разделению работы над игровым кодом и собственно игрой. Такое разделение совершенно необходимо для параллельной работы над несколькими проектами различных жанров, чем мы сейчас и занимаемся.

Закладывая основы технологии, мы стремились добиться одновременно правдоподобной картинки и яркого, реалистичного ощущения от игры. Мы хотели создать по-настоящему живой, интерактивный мир, открывающий большой простор для экспериментов. Надеемся, что в Maelstrom нам это удалось. Разработкой движка мы занялись почти сразу после выпуска «Периметра», потратили больше года и продолжаем шлифовать его и сейчас. В составе платформы, помимо гибкого логического ядра, – мощная физическая составляющая и 3D-рендер, обеспечивающие поддержку таких важных элементов, как:

- динамические потоки (жидкости и ветер), изменяемый рельеф;
- смена времени суток, осадки;
- разрушение объектов согласно законам физики – объекты разлетаются на осколки, причем мы можем гибко управлять движением осколков;
- физика импульсов, которая используется в ближнем бою, а также при воздействии на игровые объекты взрывной волной;

Список возможностей движка очень велик, и все они являются не просто частью картинки, но и составляющими игрового процесса. Кроме всего этого, технология использует все передовые достижения производителей «железа» – поддерживаются скелетная анимация, бамп/нормал маппинг, фиксированные ЛОДы и прочие «фишки», без которых уже немыслима современная игра высокого уровня».

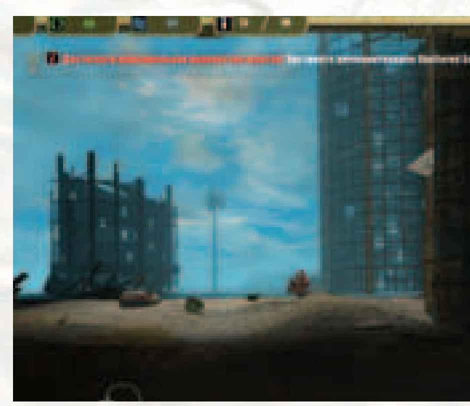


Если главное меню встречает вас скрипичным оркестром, грузовой самолет на глазах трансформируется в гаубицу, с неба падают водяные бомбы, на проходной фабрики биомассы толпа из био-рабов, а воины Корпорации пополняют запас ДНК, устраивая облавы на Уцелевших, будьте уверены: вы играете в Maelstrom – новую RTS от создателей «Вангеров» и «Периметра».

Приказано – выжить

По замыслу разработчиков, Maelstrom должен стать первым проектом «КД-ЛАБ», который не получит призов, вроде «Самый инновационный дизайн года» или «Лучшая игра, в которую никто не играл». На этот раз в «КД» готовы довольствоваться малым: устойчивой позицией в десятке самых продаваемых игр и местом в пантеоне славы неподалеку от Warcraft 3 и Warhammer 40.000: Dawn of War.

Чтобы показать серьезность намерений, ребята придумали себе новое имя – KD Vision, разработали чудо-движок Vista Game Engine, взяли в соавторы небольшую британскую компанию Codemasters и профессионального писателя-фантаста с говорящей фамилией Swallow. Рискованные дизайнерские эксперименты, вероятно, будут продолжены под брендом «К-Д ЛАБ», в то время как KD Vision займется качественным мейнстримом: никакой больше «левой резьбы». Вы опечалены? Не торопитесь с выводами: неужели вы всерьез полагаете, что кудесники из Калининграда при всем старании смогут произвести на свет рафинированный и бездушный RTS-клон? Ха-ха. Да, Maelstrom категорически отказывается потрясать устои RTS-жанра, а разработчики в открытую заявляют, что постарались использовать самые удачные решения из популярных игр, чтобы добиться прогнозируемого результата. Рецепт не нов, собственно, большинство студий работают по такому принципу со дня основания – с большим или меньшим успехом. Увы, независимым разработчикам компьютерных игр все сложнее выжить в мире, где правит дядюшка Скрудж: издатели-гиганты с собственными «фабриками звезд», многомиллионные бюджеты и высокие риски вяжут по









«Чем больше узнаваемых и понятных элементов в игре, тем быстрее и мягче происходит адаптация игрока. Казалось бы – это простая мысль, но у нас ушли годы на то, чтобы понять ее важность».



1 Силы природы в руках Хай-Дженти: торнадо начинает опустошение поля боя.

2 Сражение между землянами и пришельцами не прекращается ни днем ни ночью, ни в жару ни в слякоть.

3 Солдаты Корпорации лучше вооружены, но против снайперов и модифицированных пулеметчиков повстанцев у них просто нет шансов.

4 Непривычный для RTS угол зрения еще не раз пригодится нам при переключении в режим управления от «третьего лица».

4 Зачем простому пушечному мясу такая детализация текстур? Для красоты!



рукам и ногам. Легко быть номером один в игре, правила которой знаешь один лишь ты. Сможет ли калининградская команда сыграть в американский футбол при полном стадионе под беспощадным светом прожекторов? Сумеет ли Maelstrom вызвать эмоции на лицах пресыщенных хлебом и зрелищами поклонников стратегий в реальном времени? У нас в гостях управляющий директор KD Vision Евгений «GeorGe» Новиков и, вы не поверите... бета-версия Maelstrom! Давайте разбираться...

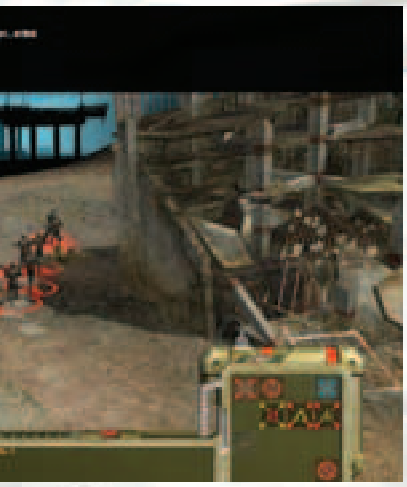
Внимание на экраны

В широком формате и максимальной детализации игра выглядит просто великолепно. После некоторой борьбы с дикой, еще не объезженной камерой (бета-версия, помните?) мы вдруг обнаруживаем себя лицом к лицу с экипажем вооруженного крупнокалиберным пулеметом джипа. Осмысленные физиономии солдат (назвать их «юнитами» не поворачивается язык) крупным планом, футуристическая форма и обмундирование во всех деталях, ржавые, побитые осколками борта машины, покосившиеся дорожные знаки, «бамп-мэппинг» везде, где только можно, по колено в густой траве – до самого горизонта, ненавязчиво скрытого «туманом войны». Одно движение мыши – и мы оказываемся под самым потолком, выше разрушенных небоскребов: в разбитых окнах последних этажей гуляет ветер, а далеко внизу ползет наш отряд, возглавляемый бритоголовым негром с замашками сержанта армии США и бывшей русской мафиози по имени Саша Антонова.
Не спрашивайте, почему так случилось и что эта парочка делает в разрушенном городе где-то посреди умирающей планеты Земля в 2050 году – это долгая история. Самое главное – в Maelstrom не будет высадки в Нормандии, обороны Сталинграда, а также орков, эльфов и прочей сказочной нечисти. KD Vision собирается преподнести подарок любителям





3

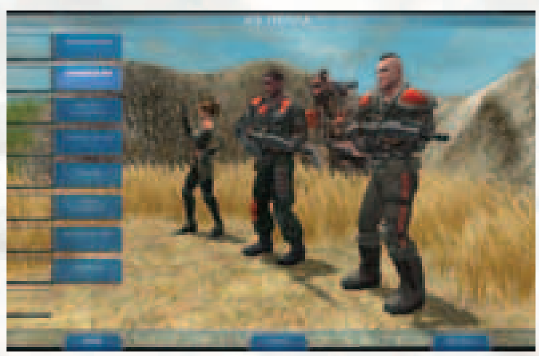




4



5



Sci Fi и постапокалиптических декораций, всем тем, для кого слова Fallout и X-COM – не пустой звук. Галопическая пробежка по всем миссиям за каждую из трех доступных игровых рас продемонстрировала наличие пары козырных тузов в рукавах у сценаристов (разумеется, мы поклялись держать рот на замке, чтобы не портить вам впечатление от скоростного спуска по извилистой сюжетной линии), а финальная, четвертая, кампания, которая будет доступна только после того, как мы последовательно примерим шкуру землян-повстанцев, агентов тоталитарной корпорации и помешанных на органике инопланетян, – сохранит интригу до самого конца.

Трансформируй это

На первый взгляд, Maelstrom сшит по классическому лекалу: линейная череда миссий, три типа ресурсов, классический набор юнитов и построек. Играть за Ремнантов (организованные партизанские силы уцелевших после череды катаклизмов) можно с закрытыми глазами: штаб, насосы для добычи воды, солнечные батареи, лаборатория, завод по производству техники и несколько вышек для обороны. Ремнанты неплохо вооружены (среди образцов оружия можно заметить объевшийся гормонов M16, вертолет «Черный ястреб», модернизированные танки и ракетную технику прошлого века), достаточно мобильны и благодаря снайперам и хакерам могут здорово насолить своим извечным врагам – агентам Корпорации. Корпорация «Восхождение» демонстрирует миру триумф победивших высоких технологий. Эти ребята придумали мобильный обьект под названием «уни-вэн», который элегантно трансформируется в любую постройку по первому требованию игрока. При желании база «Восхождения» может сняться с лагеря и отправиться на прогулку в считанные секунды. От блистающих стеклом и металлом футуристических небоскребов невозможно отвести глаз: дизайнеры KD Vision, несомненно, нашли очень верный стиль. Исполинские шагающие машины Корпорации, энергетическое оружие и тяжелые боевые вертолеты вносят смятение в ряды соперника. Как и здания, боевые силы Корпорации обладают способностью к трансформации. Например, грузовой самолет может в мгновение ока обернуться сверхдальнобойной гаубицей, а боевая шагающая машина отрастить крылья и воспарить над полем боя. Пришельцам Хай-Дженти нет дела до междоусобных войн: они просто хотят затопить Землю водой и поселиться здесь навсегда. Корпорация и Ремнанты – не более чем назойливые мухи, мешающие выполнить поставленную групповым разумом задачу. Чтобы научиться правильно обращаться с Пришельцами, игроку придется как следует разобраться в местной терминологии, которая изобилует словами с приставками «био-» и «мута-». Вместо HQ инопланетные гады сбрасывают прямо из космоса неприятного вида растение









Музыка для глухих

Автор саундтрека Maelstrom – штатный сотрудник Codemasters, James McWilliams (Джеймс МакВильямс). Несмотря на то, что Maelstrom – дебют Джеймса как игрового композитора, разработчики очень довольны результатом. Характерное звучание, напоминающее музыку из голливудских блокбастеров «Властелин Колец» или «Гладиатор», отлично вписалось в мрачную атмосферу игры. При этом в ходе работы над Maelstrom не было использовано ни одного готового сэмпла – каждая нота была сыграна лично композитором.

Музыкой Джеймс увлекался с детства, а всерьез звуком стал заниматься в студенческие годы (в колледже Джеймс посещал курс «audio-visual» – кинематографический курс, где преподаются азы съемок кино). В колледже, где учился будущий композитор Maelstrom, была небольшая студия звукозаписи, которой практически никто не пользовался. Набравшись смелости, он попросил разрешения использовать ее для своих экспериментов. Это место стало его вторым домом вплоть до самого выпуска.

Джеймс с улыбкой вспоминает свой первый опыт озвучания в кино: «В колледже я написал саундтреки для пары короткометражек. Вскоре я узнал, что режиссер короткометражек был глухой. Так что в дело шла вся музыка. Позже обнаружилось, что и целевая аудитория короткометражек – в основном люди с расстройством слуха (в фильмах использовался язык глухонемых). Я так старался... Помню, было очень смешно... Фильмы должны были показывать по телевидению, но я так и не знаю, вышли ли они на экран».

высотой с пятиэтажный дом – Генетрикс. Мутагеновые насосы откачивают из недр воду, затапливая окружающие районы. Основной ресурс – биомасса – добывается с помощью Био-Культиватора, который переваривает Выживших прямо в их Убежищах. Бррр... Боевые единицы Хай-Дженти выращиваются исключительно из коконов: полчища био-рабов, особей, иглошипов, термитов, тиранов и октоподов (не станем приводить их изображения, чтобы не лишать вас сна) с веселым гомоном расползаются по земному шару в поисках уютных мест. Пришельцы многочисленны, но слабы телом – им не хватает неорганической брони землян. Чтобы компенсировать этот недостаток, разработчики научили Хай-Дженти повелевать стихиями. Инопланетяне отлично себя чувствуют под водой, а вот начиненные сложной электроникой шагающие машины Корпорации, наоборот, начинает коротить в условиях повышенной влажности. И потому к классическим методам ведения боевых действий в Maelstrom добавляется новое, геодезическое, что ли, измерение. Хай-Дженти бомбардируют землян водяными бомбами и забывают выключать краны, провоцируя вселенский потоп №2, в то время как земляне вооружаются экскаваторами и интересно проводят время, сооружая всевозможные дамбы и насыпи для защиты своих территорий. Позиционная война с использованием тяжелой дорожной техники, знакомая нам по «Периметру», получила здесь неожиданное продолжение.

Все? Как бы не так. Добавьте сюда героев (их три за каждую расу, и с гибелью главного миссия заканчивается провалом), которые растут в уровнях и к концу кампании обретают поистине демонические способности, а также загадочный «action» режим (держим в уме «В тылу врага»?), который позволит игрокам непосредственно управлять юнитами в режиме от третьего лица.

Итак, сходитесь...

Что происходит, когда две или более противоборствующие стороны встречаются на поле боя? Полигоны гнутся от напряжения. И не выдерживают: любой объект на карте подлежит мгновенной или постепенной деструкции – будь то

1 Меткое попадание из ракетницы отправит мишень в полет по красивой баллистической траектории.

2 Знаете ли вы, что все эти многоэтажки можно снести с лица земли с помощью тяжелой артиллерии?

3 Инженер – создание медлительное, но полезное: собирает вторсырье, строит здания и копает оросительные каналы.

4 Лед и пламя! Психоделическая картинка на экране – всего лишь результат удачного попадания водяной бомбы пришельцев.

ЛАЗЕРНАЯ ПЕЧАТЬ HP ДОСТУПНА КАЖДОМУ!



HP LASERJET 1018
Высококачественный монохромный лазерный принтер по доступной цене.

Правильное решение – залог успеха!

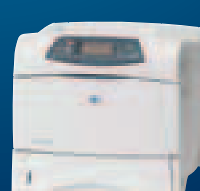
А правильное решение при выборе принтера – это ещё и гарантия надёжной, бесперебойной работы, высокий результат и минимальные вложения. Для индивидуальных пользователей и компаний любого размера у HP есть доступные по цене модели: от вписывающегося в любой бюджет компактного принтера HP LaserJet 1018 до скоростного мощного HP LaserJet 9050. С новыми монохромными принтерами HP вам доступно всё!



HP LASERJET 1160
Надёжный монохромный лазерный принтер по привлекательной цене.



HP LASERJET 1320
Идеальный монохромный лазерный принтер для индивидуальных пользователей и рабочих групп.



HP LASERJET 4250
Скоростной, надёжный и простой в эксплуатации высокопроизводительный монохромный лазерный принтер.

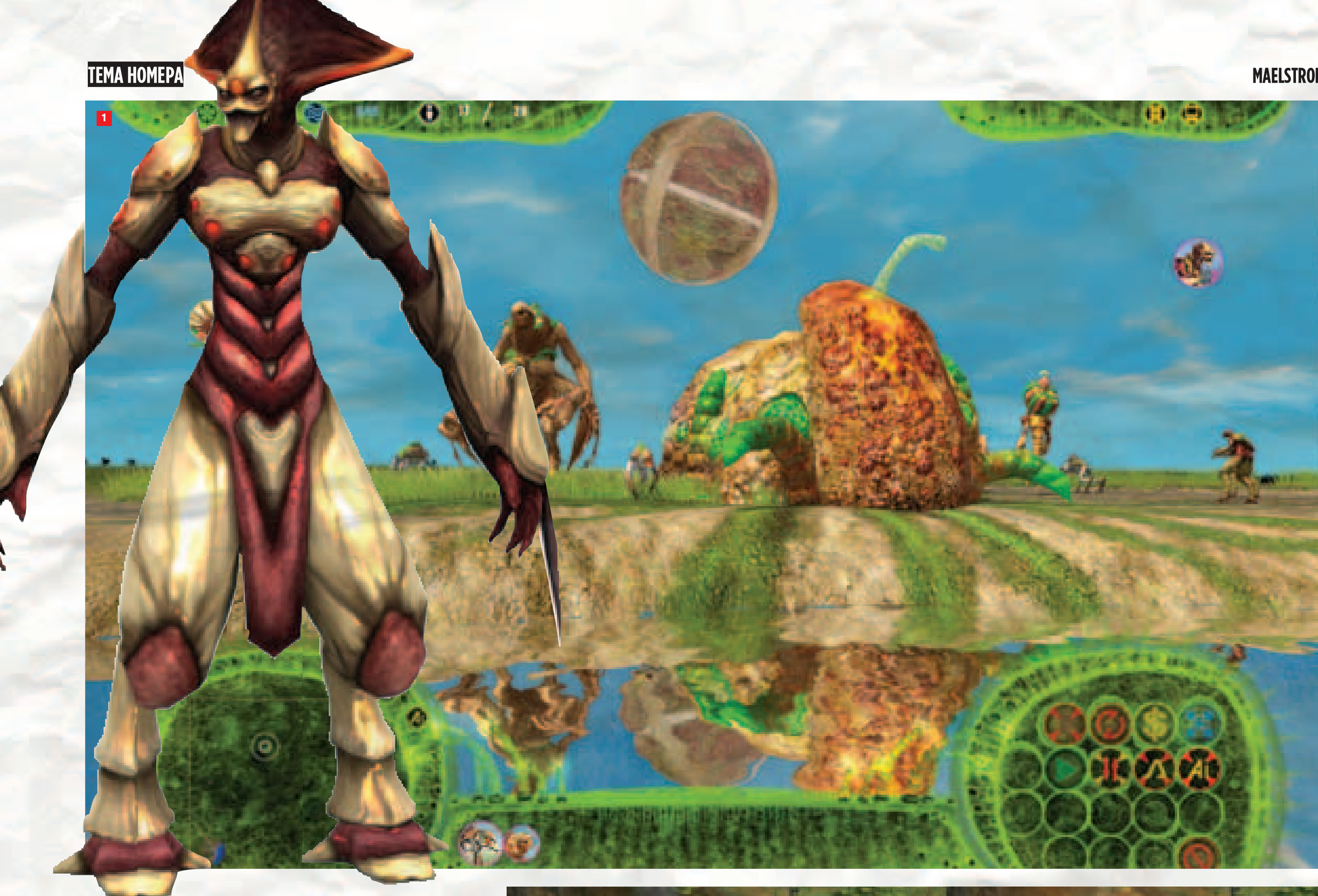


HP LASERJET 9050
Монохромный лазерный принтер формата до А3 с максимальной производительностью, высочайшей надёжностью и множеством опций.



Тел.: **8-800-200-3-500**
Сайт: **www.hp.ru/LJ**

hp invent

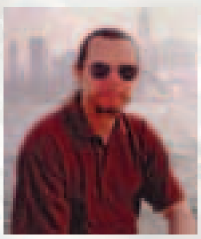
1


2


Кто такой Джеймс Суоллоу?

Над литературным наполнением игры работал британский писатель-фантаст James Swallow (Джеймс Суоллоу), известный и почитаемый в кругах зарубежных фанбоев. Выбор пал на Суоллоу неслучайно: работа в кинематографе, опыт работы над компьютерными играми и особенная любовь к историям в футуристических и sci fi декорациях. Карьеру писателя Джеймс начал в 1988 году, с новеллы Sundowners: Ghost Town. На сегодняшний день на его счету десятки книг по самым известным в мире фантастики Вселенным – Star Trek, Warhammer 40 000, Sundowners, 2000AD, Doctor Who.
Джеймс успел попробовать себя и в киноиндустрии в роли актера дубляжа – озвучивал одного из персонажей аниме KO Century Beast Warriors. К сожалению (или к счастью), профессиональным актером Джеймс так и не стал, зато его имя вы можете найти в титрах сериалов Star Trek: Voyager и Doctor Who.
В игроиндустрии Джеймс тоже далеко не новичок – как сценарист он принимал участие в работе над Star Trek: Invasion (PS I), Battlestar Galactica (X-Box, PS 2) и сиквелом Killzone.
Джеймс вырос на творчестве Филипа К. Дика, Вильяма Гибсона, Джо Холдемана, Тома Клэнси, Роберта Хайнлайна, Альфреда Бестера и, получив предложение об участии в работе над Maelstrom, согласился не задумываясь. В ходе работы над Maelstrom Джеймс разработал детальные биографии каждого из ключевых персонажей, а также общую предысторию проекта, прописал сюжет для одиночной кампании, сценарии видеороликов и внутриигровые диалоги, а также руководил записью оригинальной (англоязычной) озвучки.





деревья в лесу, фонарные столбы, покосившиеся хибары или высотные здания. Как только в распоряжение игроков попадают более или менее мощные средства уничтожения, окружающие пространства немедленно пускаются в пляс: взрывная волна жонглирует людьми и техникой, в буквальном смысле разрывая их на части. Воронки от попадания бомб и снарядов шрамами остаются на поверхности земли, многоэтажные здания складываются, оставляя под собой самых невезучих, а вновь образованные ландшафты немедленно заполняются водой...
Бета-версия не может похвастаться идеальным балансом: разработчики все еще колдуют над многочисленными коэффициентами, и это правильно. Однако уже сейчас Maelstrom с честью проходит коварный тест «зеленой рамкой». Выберите без разбора все ваши юниты и отправьте их в бой. В половине RTS вы увидите на экране чудовищную кашу. Maelstrom справляется: несмотря на обилие оторванных конечностей и металлических конструкций в воздухе, картинка выглядит вполне натурально. Тактический AI сам решит, каким оружием – ближнего или дальнего боя – пользоваться вашим солдатам, а самые важные указания отрядам можно сделать прямо в процессе сражения. Нажмите на паузу, попросите оператора «сделать покрупнее» и заставьте камеру крутиться вокруг особенно выразительной батальной сцены... Невероятно! Вспомните: последний раз мы баловались так много лет назад, потрясенные графическими мускулами Myth.
Буквально за день до ухода номера в печать стало известно: Codemasters переносит релиз игры на февраль 2007 года. Игра не выйдет этой осенью, но зато у KD Vision будет время, чтобы отполировать интерфейс управления до блеска и как следует настроить баланс сил. Бета-версия Maelstrom, которая попала нам в руки, больше похожа на заготовку – но это заготовка БЛЕСТЯЩЕЙ игры. Хочется верить, ребятам хватит опыта и сил, чтобы довести дело до конца.

Редакция выражает искреннюю благодарность координатору внешних связей KDV Games Елене «Penguin» Худенко за помощь в подготовке материала. СИ

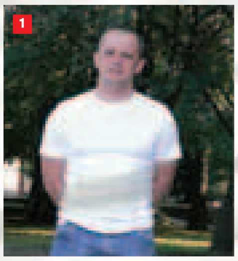
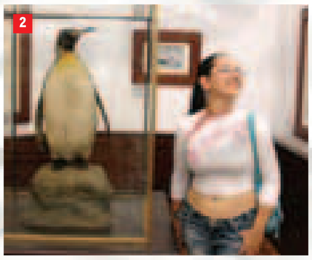
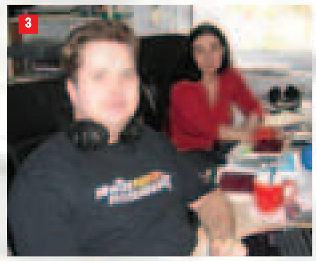
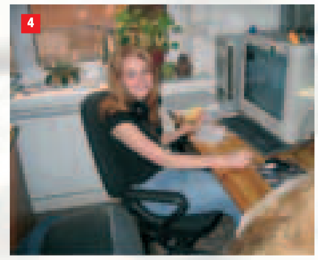
1 Интерфейс управления Хай-Джентрикс выглядит так аппетитно, что его хочется съесть вместо салата. Обратите внимание на отражения в воде и объемность пупырышков на теле Генетрикса.

2 Водный метеорит Хай-Дженти: крушит, обжигает и затапливает.


БУДЬ НА ВЫСОТЕ С DURACELL®
КУПИ ДВЕ ЛЮБЫЕ УПАКОВКИ DURACELL
ОТРЕЖЬ ЛОГОТИПЫ, ПРИЛОЖИ ОПИСАНИЕ ЛЮБОГО ДОСТИЖЕНИЯ В ТВОЕЙ ЖИЗНИ, ПОЛОЖИ В КОНВЕРТ
ОТПРАВЬ ПО АДРЕСУ "Г.МОСКВА, 119 048, А/Я DURACELL" ДО 31 ОКТЯБРЯ 2006
Реклама
ЗАЯВИ О СЕБЕ!
DURACELL
БУДЬ НА ВЫСОТЕ С DURACELL!
...И ТВОЕ ФОТО НА ЭТОМ БИЛБОРДЕ ЧЕРЕЗ МЕСЯЦ!
8 800 2006 106
ЕСЛИ ТВОЯ ИСТОРИЯ СТАНЕТ ЛУЧШЕЙ, ТЫ РАЗМЕСТИШЬ СВОЕ ФОТО ИЛИ ФОТО ЛЮБИМОГО ЧЕЛОВЕКА НА РЕКЛАМНОМ ЩИТЕ В ЦЕНТРЕ ТВОЕГО ГОРОДА
ПРИСЛАВШИЙ ПИСЬМО ПОЛУЧИТ ФОНАРЬ DURACELL*
*ПЕРВЫЕ 10000 УЧАСТНИКОВ
DURACELL®
Работает до 10 раз дольше*
Товар Сертифицирован
ПОДРОБНОСТИ АКЦИИ ПО ТЕЛЕФОНУ ГОРЯЧЕЙ ЛИНИИ ЗВОНОК БЕСПЛАТНЫЙ
8 800 2006 106
ИЛИ НА САЙТЕ WWW.DURACELL.RU

Равнение направо

ЗА ДЕСЯТЬ С ЛИШНИМ ЛЕТ «К-Д ЛАБ» ПРОШЕЛ ОГОНЬ, ВОДУ И МЕДНЫЕ ТРУБЫ, ОДНАКО ТЯЖЕЛАЯ ГЛЫБА «ПЕРИМЕТРА» РАСКОЛОЛА КОМАНДУ НА ДВЕ НЕРАВНЫЕ ЧАСТИ. ЛЕТОМ 2004 ГОДА АНДРЕЙ «КРАНК» КУЗЬМИН ПОКИНУЛ КОМПАНИЮ И ЗАПУСТИЛ НОВЫЙ ПРОЕКТ, ПРОДЮСЕРСКИЙ ЦЕНТР KRANX PRODUCTIONS. КОСТЯК КОМАНДЫ ОСТАЛСЯ В КАЛИНИНГРАДЕ, ПОМЕНЯЛ НАЗВАНИЕ НА KD VISION И НАЧАЛ РАБОТУ НАД НОВЫМ ГРАФИЧЕСКИМ ДВИЖКОМ, СТРАТЕГИЕЙ MAELSTROM И ДРУГИМИ, ЕЩЕ НЕ АНОНСИРОВАННЫМИ ПРОЕКТАМИ. ДВА ГОДА – ДОСТАТОЧНЫЙ ЛИ СРОК, ЧТОБЫ УЛЕГЛИСЬ ЭМОЦИИ? МЫ БЕСЕДУЕМ С ЕВГЕНИЕМ НОВИКОВЫМ, УПРАВЛЯЮЩИМ ДИРЕКТОРОМ KD VISION, О ПОЛЬЗЕ ШТАМПОВ, ВОДЕ, ПРАВИЛЬНОМ ЗРЕНИИ, «ПЕРИМЕТРЕ 2» И, КОНЕЧНО, MAELSTROM.



1 Ведущий художник Алексей Ветлугин, ответственный за графическое оформление расы Хай-Дженти и игрового интерфейса.

2 Елена «Penguin» Худенко, координатор внешних связей.

3 Менеджер проекта Евгений «GEorGE» Новиков и главный гейм-дизайнер Юлия «Ylitka» Новикова.

4 Менеджер контента Елена Ермакова, или просто Рыжик, на хрупких плечах которой – ответственность за скриптинг миссий кампании, сборка интерфейса и многое другое.

5 Ведущие программисты проекта Александр Котляр и Евгений «Steeler» Худенко.

6 Вся команда, август 2006.

? Вы живете и работаете в бывшей столице Восточной Пруссии, одной ногой в России, другой в Европе. Вероятно, вам видно что-то особенное, что разработчики игр в Москве, Воронеже, Северодонецке, Киеве и Новосибирске пока не знают. Вы даже бренд новый придумали: KD Vision. Признавайтесь честно: что там такое грядет с Запада? Зачем вам этот самый «vision»?

Евгений Новиков: О нашем городе много сказано и написано – анклав, островок России, особая экономическая зона и прочее. В каком-то смысле мы действительно чувствуем себя гражданами уникального островного государства, однако «уникальность» имеет как свои плюсы, так и минусы. Откровенно говоря, за 10 лет существования мы в «КД» порядком устали быть командой оригиналов, делающих «непонятное». Нас часто спрашивают – это правда, что для «КД» важнее сделать более оригинальный проект, нежели более коммерчески успешный? Ответить лучше так: «оригинальность» – лишь один из инструментов достижения коммерческого успеха. Нельзя сказать, что эта схема у нас не сработала. Так или иначе, у «КД» за 10 лет нет ни одного провального проекта – все вышедшие игры полностью окупились и принесли прибыль нашей компании.
Однако «оригинальность» слишком тонкий инструмент для масштабной работы. Окончательно мы это осознали после четырех долгих лет работы над оригинальной стратегией «Периметр». Мы поняли, что для дальнейшего развития нам нужен новый инструмент – новый vision. Так родилась идея создания рядом с КД ЛАБораторией нового имени KD Vision, олицетворяющего совершенно новый (для «КД») подход к разработке компьютерных игр. Мы не хотим отказываться от своего прошлого, но будущее планируем и уже строим совершенно по-новому.
Видим ли мы, находясь на крайнем западе, что-то, чего не видят наши восточные коллеги, – вопрос, извините, провокационный (смеется). Если предположить, что с запада что-то грядет, то, очевидно, нам придется с этим столкнуться первыми.

? Традиционно балом в жанре RTS правят американцы. Европейцы пытаются их копировать, но получается все равно свое. Так, например, на рынке появился замечательный румяный жанр «немецкая RTS». Maelstrom... это какая RTS? Никто не говорит о копировании (впрочем, создавая блокбастер, трудно избежать штампов), но существуют каноны – можете их обозначить? Указать источники вдохновения? Примеры для подражания?

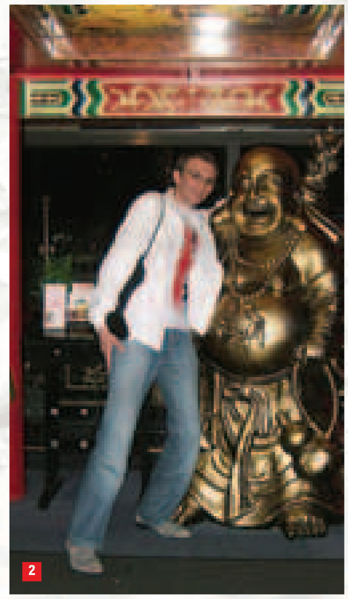
Е.Н.: Мы считаем, что для создания успешной игры избегать штампов не нужно и даже вредно. Чем больше узнаваемых и понятных элементов в игре, тем быстрее и мягче происходит адаптация игрока. Казалось бы – это простая мысль, но у нас ушли годы на то, чтобы понять ее важность. С точки зрения производства, делать все «не как у людей» намного проще, так как нет прямых конкурирующих аналогов, с которыми можно сравнить, чтобы оценить уровень качества собственной работы. Гораздо сложнее, используя простые и известные элементы, создать новый и интересный продукт, по уровню качества не уступающий мировым аналогам.
В стратегии Maelstrom очень много давно известных элементов – знакомое управление юнитами и интерфейс – почти как в Warcraft, стратегические точки – почти как в Warhammer 40k, защитные купола – почти как в «Периметре». Наша цель – собрать лучшие RTS-находки и скомбинировать их во что-то новое, интересное и понятное.

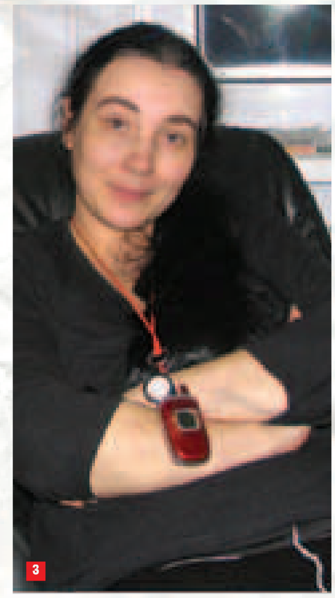
? Sci Fi сеттинг, три несимметричные расы и акцент на терраморфинге – эти «фишки» вы заложили в концепт Maelstrom сразу? Ваша игра метит в высшую лигу, это должен быть очень популярный проект; наверняка вы с Codemasters просчитывали все варианты. Интересно, как изменялась концепция игры в процессе разработки? Какие еще были варианты «первого проекта» под брендом KDV?

Е.Н.: Идея делать Maelstrom созрела во время обсуждения с Codemasters перспектив совместной работы над полноценным продолжением «Периметра». Еще до выхода оригинального «Периметра» мы точно знали, что уже не будем работать по-старому. Лицо компании сильно изменилось. Мы строили новые планы, опираясь на многолетний опыт. Мы знали, что хотим продолжить развивать технологические находки, но в то же время мы понимали, что следующая игра должна быть более близкой для широкой аудитории. Стало очевидно – чтобы приблизить «Периметр» к широким массам, концепцию игры пришлось бы изменить настолько, что получилась бы совсем другая игра. Поэтому, скрепя сердце, мы отложили «Периметр 2» до лучших времен и переключились на обсуждение новых идей в формате совсем другой игры. Терраморфинг – хорошо, и мы продолжили совершенствовать этот элемент, добавив к нему парочку других – динамическую воду и ветер. После этого название игры напросилось само собой – Maelstrom (в переводе с английского «водоворот, вихрь» – прим. ред.). Что касается несимметричности игровых рас – то это не идея, а скорее требование к проекту высокого класса, куда мы планировали продвигать и Maelstrom. Кроме этого, было изначально заложено требование функциональной вариативности юнитов внутри каждой расы – в итоге мы получили более 40 различных типов оружия и средств нападения.

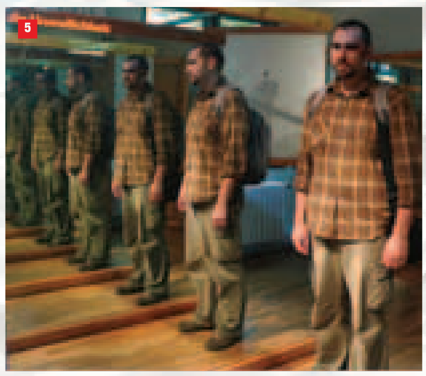
? На Западе KDV известны в первую очередь как «создатели Периметра», и Maelstrom не избежать сравнения с предыдущей игрой. Расскажите, пожалуйста, что на самом деле связывает «Периметр» и Maelstrom?

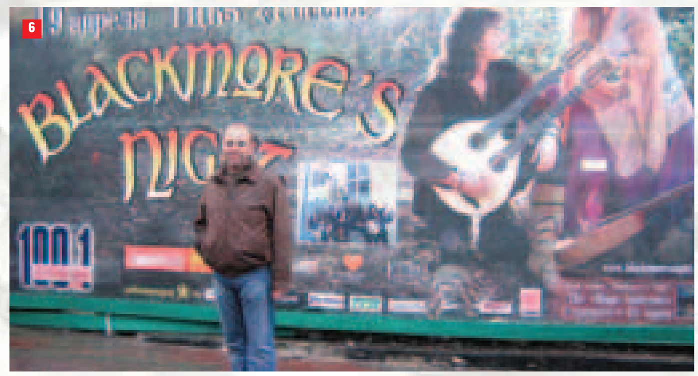












1 Вся команда, август 2006.

2 Ведущий художник Влад Спицкий, автор знаменитого техногенного стиля.

3 Ведущий гейм-дизайнер проекта и вечный двигатель KDV – Юлия «Ylitka» Новикова.

4 КРИ 2006, трансформация листов гипсокартона в стенд. Слева направо: Александр «Skorp» Ракунов (программирование), Юлия «Ylitka» Новикова (гейм-дизайн), Алексей «IvnAR» Иванов (программирование), Евгений «Steeler» Худенко (программирование).

5 Ведущие программисты проекта Александр Котляр и Евгений «Steeler» Худенко.

6 Продюсер проекта, дизайнер миров и просто романтик Олег «White» Беляев.

Е.Н.: Да, это верно, в глазах общественности Maelstrom тесно связан с «Периметром», и связь эта на самом деле очень прочна, хотя бы потому, что команда «Периметра» на 90% вошла в команду Maelstrom. Конечно, команда Maelstrom выросла почти в 2 раза с момента начала разработки, но все же костяк остался прежним. Честно говоря, ничего другого, кроме опыта предыдущих проектов, в Maelstrom не осталось. Технология, как и весь производственный процесс, полностью обновилась. Команда заработала по-другому, намного быстрее и эффективнее.

? В одном из интервью вы произнесли красивую фразу: «Вода в Maelstrom – это основа геймплея». Пораженный, я перечитал ее несколько раз. Не могли бы вы развить и углубить эту мысль?

Е.Н.: В «Периметре» мы много выкапывали и насыпали. Это было хорошо, но слишком сухо. Вода в Maelstrom на самом деле стала центральным элементом. Все знают, как себя ведет вода в природе – она течет, заполняет ландшафтные пустоты по закону сообщающихся сосудов, замерзает и испаряется. Все это вода делает и в Maelstrom. Вода оказывает влияние на юнитов игрока, но и игрок способен воздействовать на воду интуитивно понятными способами. Вода оказывает разрушительное влияние на постройки людей. Но люди умеют выпаривать или замораживать воду, а также защищать свои лагеря с помощью искусственных насыпей или канав. Пришельцы отлично чувствуют себя в воде – вода их лечит. Однако у людей доступны технологии подводного и надводного вооружения.

Пришельцы создают источники воды, захватывая тем самым территорию часть за частью, усиливая за счет воды свое превосходство над людьми. Все это создает интересную тактическую вариативность.

? Несимметричные расы – это всегда большой «вызов» для разработчика RTS. Проще всего перекрасить кафтаны и отрендерить новые избы: вот и готовы «16 уникальных рас». Вместе с тем, стороны в самых удачных RTS (от Blizzard, например) всегда отличались принципиально. Расскажите, как вы придумывали ваши? Что было сперва: требования западного сценариста или концепт гейм-дизайнера? С какими трудностями или неожиданными эффектами вы столкнулись во время дизайна и тестирования баланса?

Е.Н.: Прежде всего, отмечу, что мы все еще работаем над игровым балансом. Дело это непростое и объемное в смысле временных затрат. Как я уже говорил, различия рас – это одно из важнейших требований к игре высокого класса. Это даже не обсуждалось, все мы ориентировались на это с самого начала.

С расами людей было проще – одни потомки современной армии, другие – раса будущего. Больше всего пришлось повозиться с Пришельцами (Хай-Дженти) – их концепция, как визуальная, так и игровая, менялась несколько раз и окончательно утвердилась примерно через год после начала разработки.

Все окончательно встало на свои места, когда мы решили сделать пришельцев ближе к природе, к воде, ветру и био-модификациям. Стихия – это страшная сила, компенсирующая физическую уязвимость Хай-Дженти, – у них нет искусственной брони, как у людей. Главная способность и задача Пришельцев – затопление земли, территория за территорией. Вызов торнадо, огненных и водных метеоритов – тоже серьезная тактическая поддержка в бою.

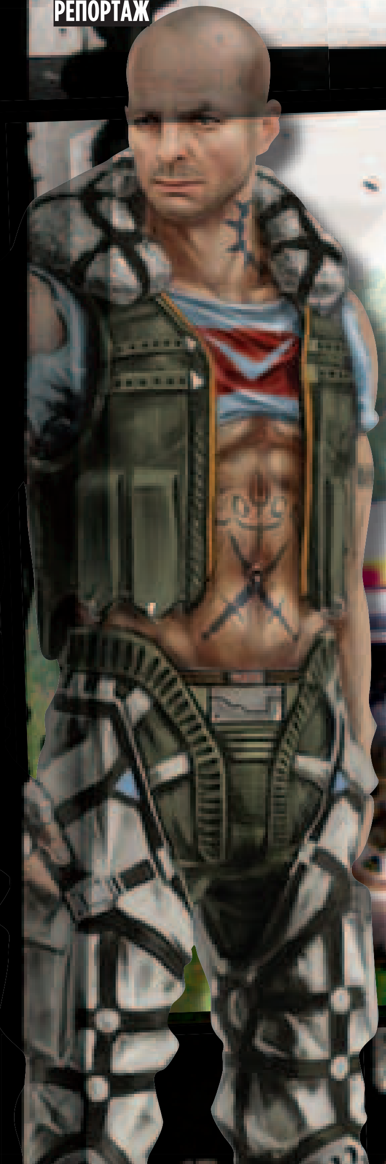
Что касается людей, то Ремнанты – самые понятные ребята – бронежилеты, маскировка, мины – партизанская война. Более «продвинутые» – армия корпорации «Восхождение» – самая мобильная раса: трансформеры, самовосстанавливающаяся броня (а-ля Halo), электрическое, лазерное, импульсное вооружение. Например, попав под воду, разлитую Хай-Дженти, робот-трансформер «Восхождения» становится уязвимым для пришельцев, свободно передвигающихся под водой, и теряет способность атаковать электрическим оружием (высокоэффективным на суше), – тут его может выручить способность трансформироваться в летную форму и подняться над водой для продолжения атаки.

Что касается Джеймса Суоллоу (James Swallow), привлеченного западного сценариста, ему пришлось придумывать историю на основе уже утвержденной игровой концепции. И он отлично справился с этой задачей. Сюжет, завязанный на личных отношениях между главными героями, создает интересный фон для всего происходящего в одиночных кампаниях. Ну и, конечно, нам было приятно увидеть в одном из героев русскую девушку Сашу, которая, к тому же, оказалась родом из Калининграда.

? Ваши эксперименты с action-режимом от третьего лица привели к тому, что некоторые западные издания назвали Maelstrom «action simulator». Вы довольны таким определением? Где именно вы решили провести линию между action и RTS? Есть мнение, что управление от третьего лица в RTS – как наркотик (вспомните «В тылу врага»). Попробуешь раз, и будешь до конца игры палить из пулемета по фрицам.

Е.Н.: Да, нужно сказать, определение Maelstrom, как action simulator не лезет ни в какие ворота. Конечно же, Maelstrom – это, прежде всего, RTS. Более того, эксперименты с прямым управлением все еще продолжаются, и пока мы не можем с уверенностью сказать, на чем они закончатся. Безусловно, мы осознаем возможность чрезмерного перекоса игры в сторону action и сделаем все, чтобы этого избежать.

СИ: Евгений, спасибо большое за интересный и обстоятельный рассказ. Желаем вам и вашей команде успешного завершения проекта! СИ







ПОЛНЫЙ ПРИВОД: УАЗ 4X4

«КОЗЛЫ» БЕЗДОРОЖЬЯ

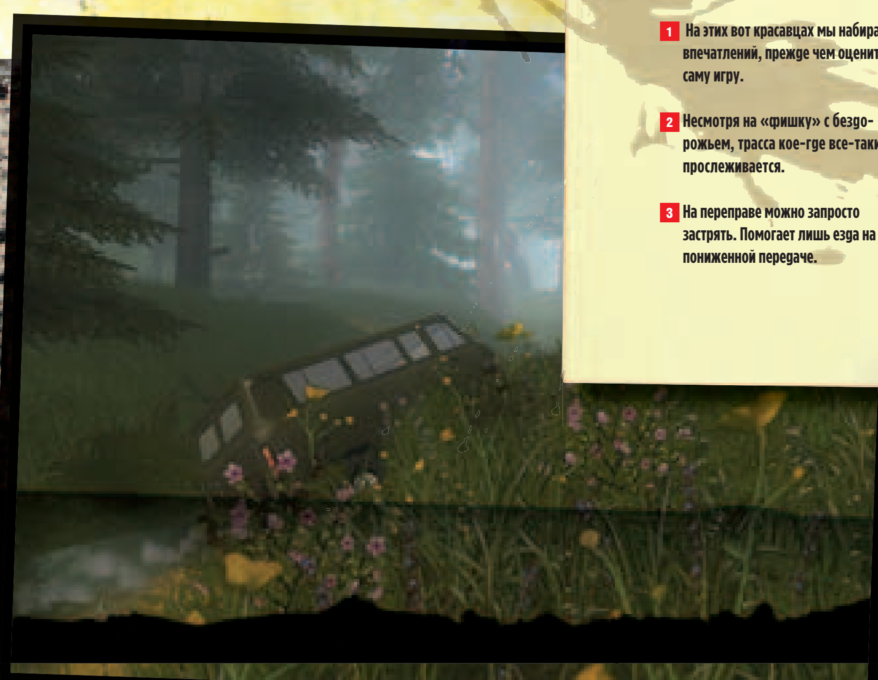
ПРОДЮСЕР: «КОГДА МНЕ ПРИХОДЯТ ПИСЬМА ПРО ИГРУ, ПОЧТОВЫЙ КЛИЕНТ ВСЯКИЙ РАЗ ВО ВСПЛЫВАЮЩЕМ ОКНЕ ОБРЕЗАЕТ ЗАГОЛОВОК ДО «ПОЛНЫЙ П...»

1 На этих вот красавцах мы набирались впечатлений, прежде чем оценить саму игру.

2 Несмотря на «фишку» с бездорожьем, трасса кое-где все-таки прослеживается.

3 На переправе можно запросто застрять. Помогает лишь езда на пониженной передаче.







1





Зарядивший с утра дождь был под стать унылому окрестному пейзажу: бескрайнее поле с пожухлой травой и неведомыми гигантскими «зонтиками» с одной стороны, мокрый лес с другой и разбитая проселочная дорога посередине. Хмурый водитель в спецовке и берцах неодобрительно смотрит на наш «городской» наряд: «Погода сегодня хорошая, джиперская. Едем «рубиться». Возможно, придется поработать лопатой».

Avalon Style Entertainment доселе в изготовлении автосимов замечена не была, но с работой по лицензии знакома хорошо: совсем недавно она выпустила тактическую стратегию по мотивам фильма «Жесть». Игра сдана в срок, бюджет использован с умом, покупатели довольны – не каждая отечественная компания может этим похвастаться. С игрой нас знакомил продюсер Ренат Незаметдинов; постоянные читатели вспомнят его как руководителя разработки «Пиратов Карибского моря». В показанной нам версии полностью готовы несколько трасс, проходимых в разных режимах. Несмотря на мелкие недоработки вроде пробивающейся сквозь днище машин травы, уже сейчас все выглядит более чем достойно.

Садимся в тюнингованный «Хантер» кричащей раскраски, что украшает рекламу игры. Напротив пассажирского сиденья в приборную доску вбита скоба. Через пару минут вцепляюсь в нее что есть силы и не отпускаю до конца заезда – иначе превратишься в отбивную. Болтанка на раздолбанном асфальте заканчивается возле леса. «Берегите головы, – не отрывая глаз от дороги, бросает пилот, – сейчас



2



3







1 Фонтаны грязи, побитые стекла – ррр-романтика.

2 Вторая машина держалась по возможности подальше. Иначе вся оказалась бы в грязи.

3 Игровые камеры пока настроены не до конца, и из-за елок порой ничего не видно.





начнется настоящая езда». От чудовищного удара содрогается весь корпус: началась грунтовка, и мы тут же въехали в канаву.

За основу, как и в недавней «Экспедиции-Трофи», взят движок от Xpand Rally – одного из лучших раллийных симуляторов. «Мотор», впрочем, здорово доработали, чтобы воплотить два уникальных новшества: сложный ландшафт и изменение поверхности. В переводе на русский – каждая трасса не ограничена незримой стеной, ехать можно как угодно, лишь бы не пропустить контрольные точки. Но главное, что дорога пролегает не по ровной поверхности, как обычно: из оврага с раскисшей грязищей взбираешься на пятидесятиметровый холм, усеянный валунами; в туче брызг перемахиваешь через речушку по еле видной гати, мчишься по краю отвесного берега, то и дело рискуя свалиться. А за машиной остается глубокая колея, «продавливаемая» в реальном времени, – особая гордость разработчиков.

Мощный приток адреналина прогоняет сон. Мир сосредоточился где-то возле желудка: как хорошо, что я не успел позавтракать. Брызги из луж заливают капот и лобовое стекло, «дворники» еле поспевают расчищать обзор. Вверх-вниз, влево-вправо: кренящаяся подвеска удобна для преодоления валунов и прочих препятствий, но езда по сельской дороге превращается в аттракцион почище «Чертова колеса». В колее валяется чей-то отвалившийся глушитель; попавшиеся навстречу местные бабки скорбно провожают взглядом бесящихся с жиру городских. Впереди шлепает на приспущенных колесах второй УАЗ: так сподручней пробиваться через грязь.

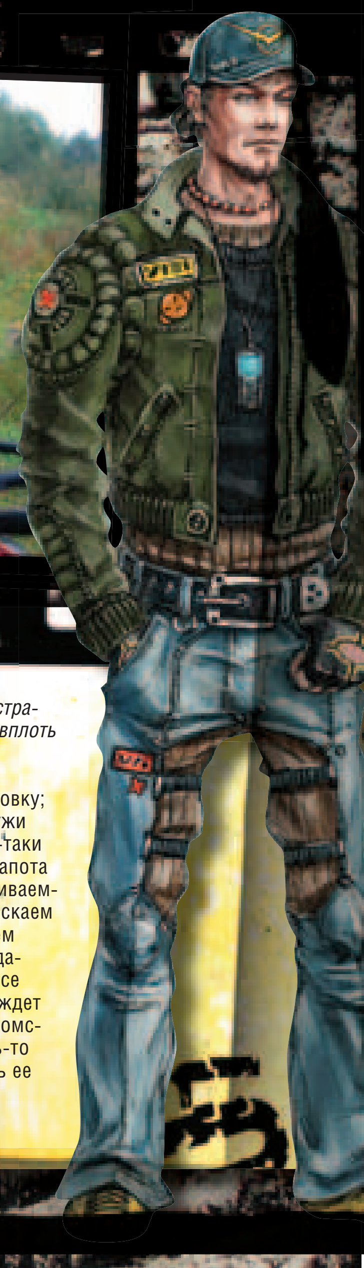
Чемпионат России в гонках по бездорожью, в котором мы участвуем, проходит в пяти разных регионах: Карелии, Камчатке, Байкале, Средней полосе, тайге (так, видимо, обозвали Сибирь). В каждом воссоздан характерный тип местности, срисованный с натуры. Авторитетно заявляю – по крайней мере, Карелия очень похожа. Для победы нужно набрать как можно больше очков, зарабатываемых в различных заездах: ориентирование, трофи-рейд, триал, спринт и фрирайд. Кое-где на уровнях, в труднодоступных местах, раскиданы бонусные очки. Придется решать, что важнее: тратить на них время или побыстрее пройти маршрут. Полученные деньги идут на ремонт и тюнинг. С нами











соревнуются несколько компьютерных соперников: хоть в том и нет никакой нужды, художники на славу потрудились над их образами. Движок поддерживает езду на пониженной передаче и с блокировкой межколесного дифференциала – без него никуда, если застрял в болоте или на крутом склоне. Честно просчитывается физика каждого колеса в отдельности – так достигается «естественное» поведение машины в случаях, когда правая сторона, например, увязла в грязи, а левые колеса стоят на траве или каменистой почве.

Выезжаем к живописному оврагу, поросшему лесом: двое мальчишек на велосипедах с любопытством разглядывают заляпанные грязью машины. Наверное, ждут, что мы ринемся вниз. К их разочарованию, после короткой передышки и фотосессии разворачиваемся и мчимся обратно, но через лес. УАЗ с ревом подминает под себя кусты и мелкие березки, чудом уворачивается от деревьев покрупнее. Ветки нещадно хлещут по крыше, стекла залепляются листьями и хвоей.

Машин в игре всего четыре: Hunter (наследник легендарного «козла»), новомодный Patriot и его собрат-пикап, а также микроавтобус УАЗ 2206, он же «буханка». Каждую можно тюнинговать, меняя как внешний вид, так и внутренности. Навесить дополнительные фары, усилить борта, заменить выхлопную трубу шноркелем, поменять мосты и двигатель – все, что душа пожелает. В итоге даже «буханка» превращается в изрыгающую черный дым колесницу дьявола – хоть сейчас на съемки фильма про Fallout. Правда, внешние апгрейды устанавливаются скопом, kit'ами-наборами. Столкновения с деревьями и скачки по камням не проходят даром: кузов царапается, отлетают двери и бамперы, страдают внутренности машины вплоть до полной поломки.

Опять выбираемся на грунтовку; дождь не прекращается. Лужи полуметровой глубины все-таки дали о себе знать: из-под капота валит густой пар. Останавливаемся – двигатель залило. Прыскаем из баллончика вытеснителем влаги – не помогает. Дожидаемся второго УАЗа и на тросе добираемся до шоссе. Нас ждет офис разработчиков и знакомство с самой игрой, и теперь-то мы точно способны оценить ее достоверность. СИ



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



ПРЕСС-ТУР «КИЕВ 2006»

«МЫ ЖУРНАЛИСТЫ. ПИШЕМ ПРО ПОЛИТИКУ», – ГОВОРИТ МИХАИЛ БЕСКАКОТОВ ИЗ PC GAMER СЛУЧАЙНОМУ ПОПУТЧИКУ – СТУДЕНТУ ИЗ КУВЕЙТА. КУПЕ ТРЯСЕТСЯ ОТ СМЕХА. ПОЕЗД ВСЕ ДАЛЬШЕ УНОСИТ НАС ОТ СТОЛИЦЫ БРАТСКОЙ УКРАИНЫ. ПОЗАДИ ДВА НЕОБЫЧАЙНО НАСЫЩЕННЫХ ДНЯ, ПОСВЯЩЕННЫХ ЯРКИМ ПРОЕКТАМ КИЕВСКИХ СТУДИЙ, РАЗРАБАТЫВАЕМЫХ ДЛЯ ФИРМЫ «1С». РАЗНЯТСЯ НЕ ТОЛЬКО КОМПАНИИ И ИХ ОПЫТ, НО И СТЕПЕНЬ ГОТОВНОСТИ КАЖДОЙ ИГРЫ. ТАК, У ВЕТЕРАНОВ ИЗ ACTION FORMS НЕТ ПОКА ПОЛНОЦЕННОЙ ВЕРСИИ FPS «АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА» ДЛЯ ПОКАЗА ПУБЛИКЕ, ЛИШЬ УРОВЕНЬ С ДЕМОНСТРАЦИЕЙ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ДВИЖКА, РЕКЛАМНЫЙ РОЛИК И НАБРОСКИ ПЕРСОНАЖЕЙ. НОВИЧКИ ИЗ UNICORN GAMES ПРОВЕЛИ НЕСКОЛЬКО СРАЖЕНИЙ ИЗ СТРАТЕГИИ «XIII ВЕК», НУ А ДОЛГОСТРОЙ YOU ARE EMPTY НАКОНЕЦ-ТО ПРИБЛИЗИЛСЯ К ЗАВЕРШЕНИЮ.



XIII ВЕК

Первыми выступили представители Unicorn Games. Авторы «нашего ответа Total War» со времени анонса поумерили пыл и теперь предлагают лишь тактические сражения, без борьбы за мировое господство. Вообще, сравнение с нетленкой от Creative Assembly не совсем удачное, хоть и напрашивается в первую очередь. Где англичане берут числом – наций, юнитов, представленных эпох, киевляне тщательно прорабатывают каждую деталь.

Отправной точкой выбран XIII век – золотая пора Средневековья, время наивысшего расцвета рыцарства. Армии полностью соответствуют эпохе; воссозданы не только знаменитые сражения, но даже примерная численность и геральдика сражавшихся. В бой войска ведут не вымышленные генералы, а вполне известные личности: Фридрих II Гогенштауфен, Эдуард I, Александр Невский. Пять кампаний посвящены бурным событиям из истории Англии, Франции, Испании, Германии и Руси. Есть также мавры и монголы, но только в качестве врагов.

Важное отличие от плоских пейзажей Rome: Total War – сложный ландшафт. В одной из битв англичанам пришлось пробираться по узкому извилистому ущелью под непрерывным обстрелом валлийских лучников, преодолевая несколько рубежей обороны, в другой часть королевских войск перебралась через мост и по берегу текущей у края карты речушки зашла во фланг к мятежникам.

А вот сами сражения друг от друга почти не отличаются – те же построения, маневры, показатели усталости и боевого духа отрядов. Правда, бойцы с низкой «моралью» не обязательно пускаются наутек – просто могут отказаться идти в атаку. Кроме того, они способны на самостоятельные поступки – так, в битве с валлийцами кавалеристы пришли на выручку попавшим под удар вражеской конницы арбалетчикам. В Rome, конечно, такая возможность тоже есть, но для этого приходится отдавать отряды под управление AI, который вместо помощи занимается черт знает чем. Прогресс налицо, но посмотрим, что принесет Medieval 2.

Полководцев можно заметить в битве благодаря богатому доспеху и личному штандарту. И, конечно, по тому, что они всегда находятся на острие рыцарского клина. Рядом скачут столь же бронированные телохранители, а вот на крыльях и внутри построения держатся менее богатые дворяне и оруженосцы. Столкновение двух «свиней» приносит первые жертвы и затем распадается на одиночные поединки; всадники кружат в затейливой карусели, стараясь не потерять скорость – главное преимущество. Анимация достойна всяческих похвал: солдаты прикрываются щитами от стрел, парируют удары, уворачиваются и добивают противника; арбалетчики достают из колчанов болты и ногой взводят механизм; копейщики образуют «ежа» (впрочем, это мы видели в Barbarian Invasion). Есть пока заметные недоработки, вроде проскакивающих сквозь друг друга бойцов, но это до релиза еще поправят.

Игра безусловно понравится всем любителям стратегий, в особенности тем, кто считает (не без оснований) Total War слишком простой и вольной в обращении с историей. Да и где еще нам предложат героически проиграть битву при Калке и устроить Ледовое побоище?









1 Когда разработчики увлеченно спорят, как лучше атаковать, невольно проникаешься.

2 В поединке сошлись два командира. Как и в Medieval 2, бойцы в одном отряде будут выглядеть по-разному.







YOU ARE EMPTY

Этот долгострой не так затянулся, как Prey, но тоже успел пару раз сменить направление, о чем и рассказывали сотрудники Mandel ArtPlains и Digital Spray Studios. Название отражает первоначальную задумку: игрок в основном полагался только на холодное оружие, а огнестрел попадался крайне редко, не говоря о патронах. Но в итоге пришлось перейти к более привычной для шутеров схеме, с разводным ключом-«единичкой» и постепенным нарастанием мощи стволов. «Маузер», двухстволка, ППШ, винтовка Мосина – и более экзотические гвоздемет и электрическая пушка, похожая на отодранный от стены распределительный щиток.
Менялись сюжет и обитатели игры. Изначально задумывался развеселый трэш в духе Painkiller, только на тоталитарно-коммунистический лад, а потом игру решили сделать помрачнее. С этой целью уровни перемежаются стилизованными под черно-белую кинохронику роликами, повествующими о событиях в городе, а также жизни одного из ключевых персонажей. Какого – узнаете после релиза.
Кроме того, убрали несколько монстров – Водолаза, Милиционера и самого забавного – Пионера. Представьте постоянно озирающегося дистрофичного мальчика с красным галстуком. По задумке, если он замечал игрока, то дудел в горн и подзывал врагов посильнее. По словам разработчиков, эти противники получились слишком уж гротескными и разрушали общую «серьезность». Честно говоря, не очень понятно, почему зомби-буденовцы, летающие газосварщики с пропеллерами и курицы-мутанты (страшное дело, доложу вам), оставшиеся в игре, не собьют серьезный настрой.
Время сказалось на внешности проекта не лучшим образом: моделям очень не хватает полигонов. А вот уровни выглядят отлично – серые «сталинские» высотки на запруженных брошенными машинами улицах, громыхающий литейный цех, полуразрушенная птицефабрика...

Повелители сховища

На второй день мы провели серию товарищеских матчей в пейнтбол. Команда журналистов сражалась с разработчиками и примкнувшим к ним для ровного счету Алексеем Ларичкиным. Бои шли с переменным успехом, и решающей победы так никто и не одержал. Зато отличился Михаил Разумкин, героически прорвавшийся на вражескую базу и принесший на нее флаг (именно так: в отличие от привычного компьютерным игрокам Capture the Flag, в пейнтболе все наоборот). За что был награжден почетной грамотой. А вот Виктору «Перестукину» Зуеву не так повезло: прикрывая товарищей, он целых три раза схлопотал шариком прямо в маску. Впрочем, за «хедшоты» дополнительных очков не давали. В общем, перестрелка принесла только радость и стала достойным завершением пресс-тура.



1 Разработчики из всех трех студий с интересом смотрели презентации коллег.

2 Придется побывать и в метро, явно срисованном с московского.









АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

Последняя по порядку, но вызвавшая наибольшее оживление у прессы презентация. Создатели Carnivores и «Вивисектора» анонсировали новый проект еще весной на КРИ, и с тех пор немногое изменилось – есть мощный высокотехнологичный движок («жирный», как называет его глава студии Игорь Карев) и запутанный сюжет; игру же пока показывают только в заранее записанном ролике. Брошенный ледокол «Северный ветер», на который проникает наш герой-полярник, полон загадок и производит крайне гнетущее впечатление: залитые водой помещения, ржавые переборки, неверный свет тусклых лампочек. Мутанты, загадочные «Замерзающие», укутанные с ног до головы в тряпки, и немногочисленные выжившие моряки, стреляющие без предупреждения, составляют население корабля. Впрочем, придумка разработчиков «Ментальное Отражение» (Mental Echo) избавляет игру от нелестного звания «подражатель Cold Fear». Найдя очередной труп, игрок волен «вселиться» в него как заправский Психонавт, пережить последние мгновения несчастного и попытаться изменить прошлое. Проще говоря, пристрелить зомби, когда-то пообедавшего покойным. Помимо совершения богоугодного дела, именно из таких «озарений» мы узнаем, что же произошло на борту «Северного ветра». Изменить концовку, правда, не получится. Сюжет прописан жестко, и можно разве что пропускать «отражения». Но тогда и продолжительность игры слишком уж сократится: атомный ледокол – махина о-го-го какая, но обежать его можно довольно быстро. Mental Echo, помимо прочего, позволяет изящно обойти ограниченный простор, в чем честно признался главный дизайнер. Также показали особый уровень с демонстрацией возможностей движка. Не вдаваясь в технические подробности – выглядит все не хуже иных западных проектов, да и пара ноу-хау имеется. Конечно, до окончания работы еще очень далеко и что-то успеет устареть, но движок AtmosFear не зря получил награду «Лучшая технология» на КРИ 2006.

На этом официальная часть поездки закончилась, и уставшие, но переполненные впечатлениями представители прессы посвятили оставшееся время неформальному общению с разработчиками и прогулкам по Киеву. В следующем году мы снова посетим этот прекрасный гостеприимный город и обязательно расскажем о новых проектах местных студий и «1С». СИ







1 Игорь Карев провел общую презентацию проекта, и затем передал слово гейм-дизайнеру Ярославу Кравченко.

2 Движок AtmosFear – один из самых высокотехнологичных в отечественной инудстии. Будем надеяться, нас порадуют не одной игрой на его основе.

GAMES CONVENTION 2006









1 На выставку съезжаются зеваки не только со всей Германии, но и со всей Европы.

2 Игроки-профессионалы до седьмого пота тренировались в киберспортивном гетто.

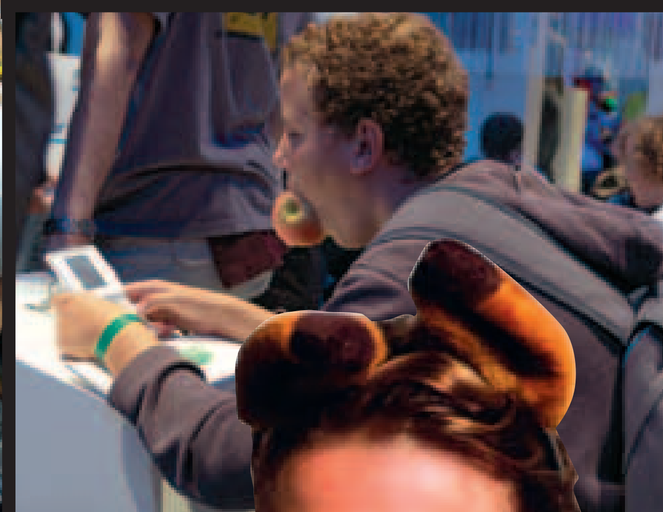
3 «Лорд Вейдер, пощады! В жизни больше слова плохого про LucasArts не скажу!»

4 Какой закон я должен нарушить, чтобы попасть на их место? Я готов!



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru









После страшных новостей с Запада («E3 усохла!») энтузиастам не остается ничего другого, кроме как обратить внимание на прочие игровые выставки. В первую очередь это, конечно, японская Tokyo Game Show, крупнейшая выставка в Азии. Во вторую – немецкая Games Convention, крупнейшая в Европе. Уже несколько лет журналисты, геймеры и представители игровых компаний со всего Старого Света съезжаются в Лейпциг; объемы выставки только растут: в прошлом году залы GC посетило 134 тысячи человек, а в этом уже 183 тысячи – или, если подойти с математической точностью, на 36 процентов больше. Выставка работала пять дней, с 23 по 27 августа. Первый из них отдан под







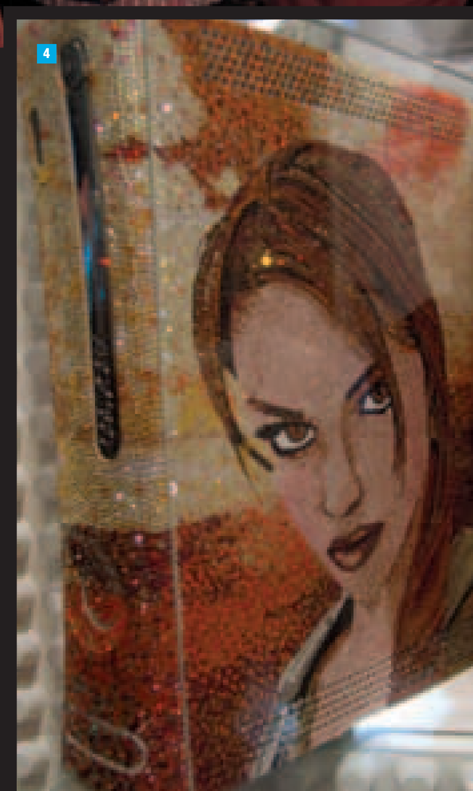
конференции и презентации, профессиональное общение прессы и людей от индустрии, а еще четыре дня в залы пускают всех желающих – но помните: если вы соберетесь на отпуск в Германию в следующем году, приезжайте на Games Convention к открытию. Чем ближе к выходным, тем больше народа набивается в холлы, тем сложнее что-то посмотреть, тем длиннее очереди (не желаете ли постоять пять часов ради 15-минутной сессии в Quake Wars?). Самое яркое впечатление выставки – открытие залов в девять утра и немецкие геймеры, наперегонки летящие к свободным местам на стенде Blizzard. Трезво оценивая популярность World of Warcraft, можно сказать, что «отстой» очереди к World of Warcraft: The Burning Crusade займет весь день, а тот, кто приезжает на выставку позже десяти часов утра, автоматически выбывает из конкурса. Завсегдатаи международных выставок называют Games Convention «европейской E3». Это не комплимент, а констатация факта: большинство издателей привозят на выставку демки и ролики, которые уже показывали на E3 несколько месяцев назад. Неприятно удивила Sony, которая принципиально не повезла в Лейпциг ни одной игры для PS3. Иначе как оскорблением это











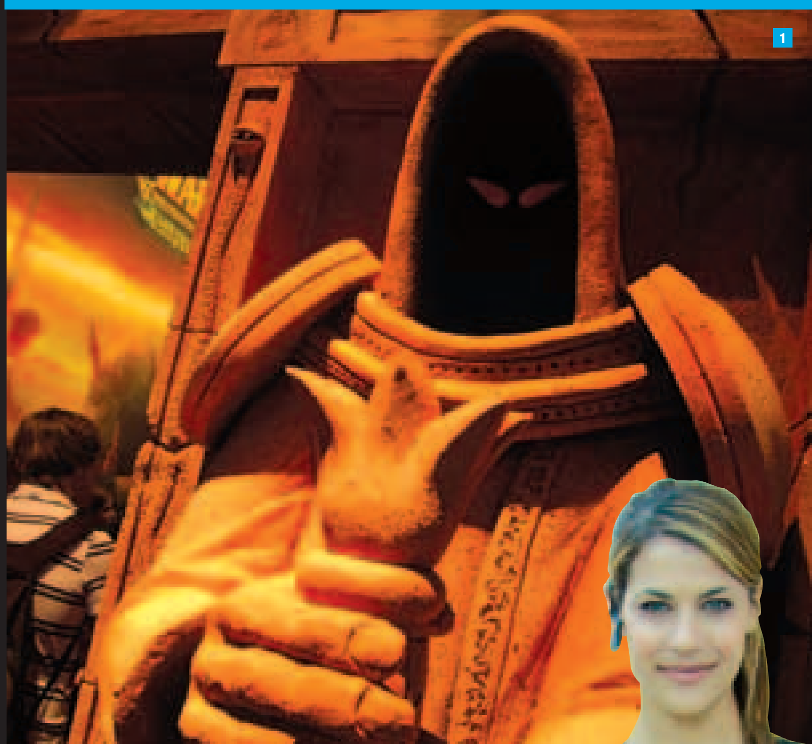
1 Сотрудники Vivendi одеты в красные свитера с надписью «Цэ-Цэ-Цэ-Пэ». Что бы это значило?

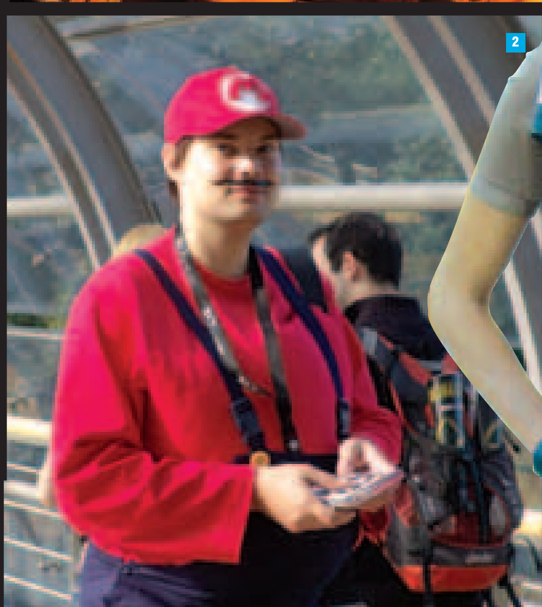
2 Внезапно Atari подрядилась издавать в Европе сразу несколько игр по аниме: One Piece: Grand Adventure, Saint Seiya: The Hades, Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2.

3 Покайся, грешник: это ты писал в «Обратную связь», что Nintendo дерьмо?

4 Настоящая, рабочая Xbox 360 от Eidos.

5 Стенд Rockstar: реальный теннисный стол, виртуальный шарик.







1 Стенд Blizzard: огромные очереди к World of Warcraft: The Burning Crusade.

2 «Иц-ца ми, Марьйо!»

3 Стенд Microsoft запомнился нам, прежде всего, дико тормозящей и совершенно неиграбельной демой Viva Pinata.



1 Стенд Capcom как был в прошлом году будкой, так будкой и остался. Разве что внутри теперь не Resident Evil 4, a Lost Planet: Extreme Condition.

2 Команда «СИ» берет интервью у Кацухиро Харады, продюсера сериала Tekken.

3 Конамибус, близкий родственник котобуса и автобуса, каждый день доставляет на выставку делегацию Konami, в том числе Чингизхана и Апатичного.



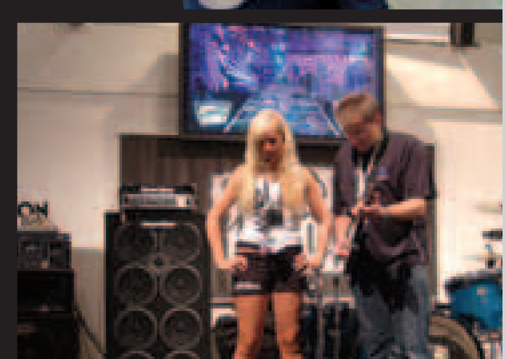








не назовешь – сколько осталось до запуска приставки, месяц? Nintendo, со своей стороны, выставила целый ряд Wii Rooms – «Комнат с Wii», где можно было своими руками поиграть на Wii и в демо-версии с E3, и в свеженьких, только что объявленных Mario Strikers Charged. Впечатления очень противоречивые: переходить с обычных джойстиков на контроллер для Wii все равно, что заменить компьютерную мышь на планшет (на освоение науки управления Windows с помощью стилуса у вашего покорного ушел не один день, но теперь он может работать обоими устройствами ввода с одинаковой легкостью). «Нунчаки» от Wii – тот же планшет: взяв их в руки, понимаешь, что это не замена обычному джойпаду, а нечто принципиально иное. Определенно, потенциал у приставки есть, и еще какой! А сможет ли Nintendo его реализовать, мы узнаем не раньше, чем проведем в компании с Wii пару недель. Консоль не умещается в привычную систему геймерских ценностей, и заранее оценивать ее – мы, пожалуй, не возьмемся. «Майкрософт», как всегда, встретила нас закрытыми дверьми с улыбчивой красавицей: «Простите, но Microsoft не работает с Россией» (отметим, что, возможно, эта печальная ситуация изменится в самом ближайшем будущем). Получив от ворот поворот, мы воспользовались черным ходом: притворились немецкими пролетариями и со словами «цвай вуртц мит дер картофель» (это все, что мы знаем по-немецки) проникли на стенд Capcom, чтобы попробовать мульти- и синглплеер Lost Planet: Extreme Condition. Нам показали уже знакомые карты из демо-версии с Xbox Live, и даже невооруженным глазом видно, что и



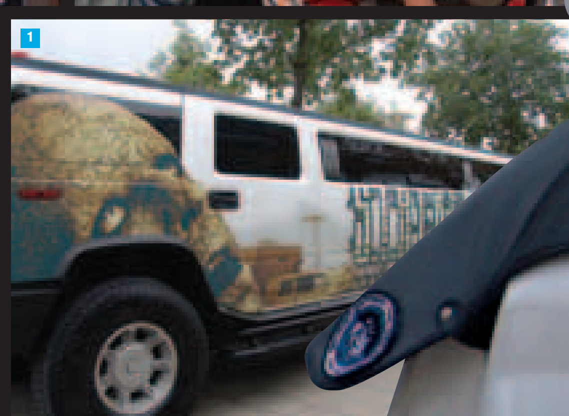

ВСЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ ОТДЫХА И РАЗВЛЕЧЕНИЙ
Используя новейший двухъядерный процессор Intel® Pentium® D Персональный компьютер ФРОНТ T-90 (404) предоставляет Вам больше вычислительных ресурсов, позволяя по-настоящему насладиться всеми достижениями новейших мультимедиа-программ.
intel
Pentium® D inside™
Два ядра.
Делай больше.
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
ФРОНТ
www.frontpc.ru
+7 (495) 234-9049
ТЕХНОЛОГИЯ ПОБЕДЫ
Обозначения BunnyPeople, Celeron, Celeron Inside, Centrino, логотип Centrino, Chips, Core Inside, Dialogic, EtherExpress, ETOX, FlashFile, i386, i486, i960, iCOMP, InstantIP, Intel, логотип Intel, Intel386, Intel486, Intel740, IntelDX2, IntelDX4, IntelSX2, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel. Leap ahead., логотип Intel. Leap ahead., Intel NetBurst, Intel NetMerge, Intel NetStructure, Intel SingleDriver, Intel SpeedStep, Intel StrataFlash, Intel Viiv, Intel XScale, IPLink, Itanium, Itanium Inside, MCS, MMX, логотип MMX, логотип Optimizer, OverDrive, Paragon, PDCharm, Pentium, Pentium II Xeon, Pentium III Xeon, Performance at Your Command, Pentium Inside, skoool, Sound Mark, The Computer Inside., The Journey Inside, VTune, Xeon и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



без того отличная игра обросла новыми спецэффектами, модели прибавили в полигонах, а искусственный интеллект ведет себя куда менее искусственно. Из PC-игр наибольшее внимание привлекли два тяжеловесных шутера: сногсшибательный Crysis на стенде EA и феерический Unreal Tournament 2007 от Midway. Оба блокбастера уже доведены до стадии «альфы», оба выглядят потрясающе, оба достойны называться «новым поколением», и указать среди них победителя пока сложно. Кстати, в доверительной беседе с глазу на глаз продюсер Unreal Tournament 2007 признался, что DirectX 10 и Windows Vista не сделают его игру более симпатичной (куда уж более!). Об этом и многом, многом другом вы узнаете из следующего номера, где мы подробно и с фактами на руках расскажем не о выставке, а об играх: что видели, что понравилось, на что обратить внимание, чего ждать и кого заочно обожать. Оставайтесь с нами. **СИ**











1 **Говорят, что в Лейпциг приезжал некий Темный S.T.A.L.K.E.R. Мы проверяем эту информацию.**





СЕРИАЛ FIRE

ЖАНР ТАКТИЧЕСКИХ RPG ДЛЯ КОНСОЛЕЙ ПЕРЕЖИВАЕТ РАСЦВЕТ. ЧАСТО ГОВОРЯТ, ЧТО ПРИЧИНА ТОМУ – ПЛОДОВИТОСТЬ ИЗДАТЕЛЬСТВА NIPPON ICHI. ОДНАКО ЕСТЬ И ДРУГОЕ МНЕНИЕ. НЕ ТАК ДАВНО НА ЗАПАДЕ НАЧАЛИ НАКОНЕЦ ИЗДАВАТЬСЯ ИГРЫ СТАРЕЙШЕГО И ВЕСЬМА ПОПУЛЯРНОГО В ЯПОНИИ СЕРИАЛА ТАКТИЧЕСКИХ RPG – FIRE EMBLEM. С ВЫХОДОМ ПЕРВОЙ ИЗ НИХ МНОГИЕ АМЕРИКАНСКИЕ И ЕВРОПЕЙСКИЕ ГЕЙМЕРЫ ОТКРЫЛИ ДЛЯ СЕБЯ ЦЕЛЫЙ НОВЫЙ МИР.



Команда Intelligent Systems заявила о себе в 1985 году – это одна из старейших студий разработки в истории индустрии. Трудно поверить, но будущие знатоки жанра пошаговых стратегий и тактических RPG начали с симулятора футбола – вышел он на Famicom (NES). За первые три года компания пробовала себя в разных жанрах – например, на ее счету известный всем Metroid. Метания закончились после выхода занимательной тактической игры Famicom Wars. Идея понравилась, новому сериалу дали зеленый свет. Однако только им разработчики не собирались ограничиваться и спустя два года представили еще один тактический проект – Fire Emblem. Что неудивительно, он тоже оказался успешным, дожил до настоящего времени и готовится к переменам. Тому, какой путь преодолел сериал Fire Emblem на пути к всемирной известности, посвящена эта статья.

ПОПЫТКА СТАРТА

Первая часть Fire Emblem увидела свет 20 апреля 1990 года и называлась Fire Emblem: Ankoku Ryu to Hikari no Tsurugi. То был рассказ о молодом принце Марсе, что вел борьбу за родной континент Аканейя, захваченный темной империей Долуа. Марс – это единственный персонаж во всем сериале, за которого можно было играть в нескольких частях, а позднее он засветился в файтинге Super Smash Bros. Melee. Вместе с наспех сколоченной командой защитников отечества (которая состояла в основном из его подданных) он сумел сокрушить противника и вернуть в мир спокойствие.

В основе боевой системы лежало одно простое правило: в выигрышном положении оказывался тот, кто с умом подобрал оружие. При этом не имело никакого значения, как часто игрок обновлял арсенал. Главное – не отправлять конницу на пики. И хотя до знаменитой сис-





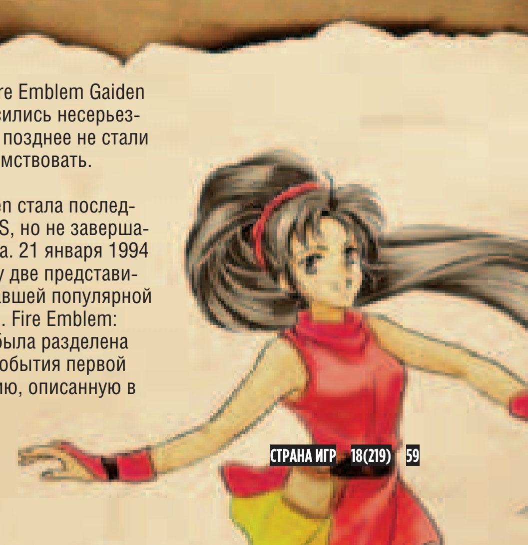
EMBLEM

ЭТАЛОН ЖАНРА ТАКТИЧЕСКИХ RPG

темы «треугольника» додумались много позже, зарождалась она именно в первой части. Впрочем, несмотря на шаткий игровой баланс, Fire Emblem: Ankoku Ryu to Hikari no Tsurugi никак не назовешь сложной и продуманной игрой. С управлением оказалось тоже не все в порядке. Было неясно, куда герой может попасть, а куда – нет. Приходилось двигать курсор, пока он не натыкался на предел ходов, и их количество нужно было отсчитывать самостоятельно. Позднее задачу решили, искусственно затенив ту область, до которой выбранный игроком герой не может добраться. И помните: это была первая тактическая RPG в истории, до Shining Force оставалось целых два года!

14 марта 1992 года вышел промежуточный проект, сюжетом никак не связанный с оригиналом – Fire Emblem Gaiden. Несколько улучшилась графика, «ландшафтный дизайн» стал более насыщенным и располагал к тактическим маневрам, совершать которые здесь, к сожалению, никакой необходимости не возникало. Боевая система в целом тоже не сильно изменилась. Игрок теперь мог выбирать класс подконтрольного героя, когда тот шел на повышение; карта была открыта для свободного исследования, а маги расходовали не ману, а собственное здоровье для применения того или иного заклинания. Подобные перестановки чуть оживили и усложнили игру, но поскольку к Fire Emblem Gaiden изначально относились несерьезно, разработчики позднее не стали ничего из нее заимствовать.

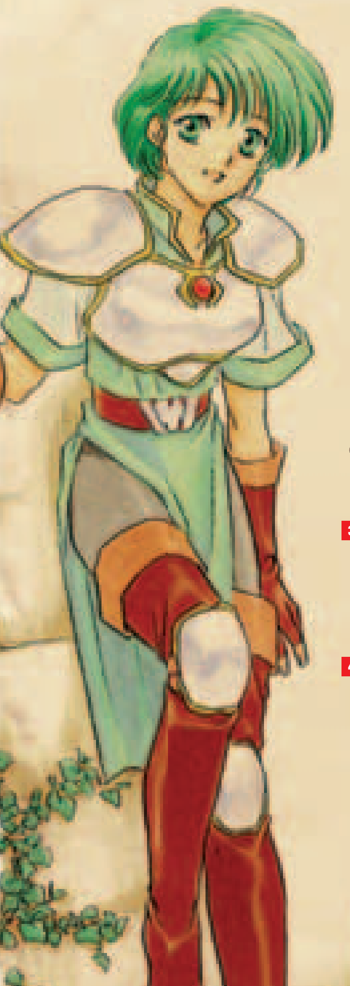
Fire Emblem Gaiden стала последней игрой для NES, но не завершающей для сериала. 21 января 1994 года вышли сразу две представительницы уже ставшей популярной тактической игры. Fire Emblem: Monsho no Nazo была разделена на две «книги»: события первой повторяли историю, описанную в









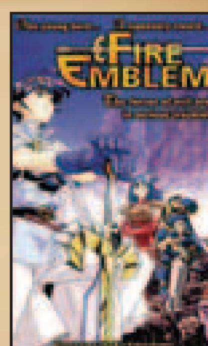


1 Красивые фоны – привилегия старших частей сериала. На NES задников не было вообще.

2 За каждое точное попадание герою начисляются очки опыта. Впрочем, они будут начисляться, даже если он промазал.

АНИМЕ ПО МОТИВАМ

В 1996 году по мотивам Fire Emblem вышли два OVA-эпизода. Любопытно, что в 1997-м это аниме было издано в США, хотя американцы о сериале не знали ровным счетом ничего. Фанаты брезгливо отнеслись к переводу – мол, больно много в нем ошибок в названиях. Однако серьезных фактических ляпов никто так и не нашел, и это большая заслуга переводчиков. Кстати, по мотивам Fire Emblem также выпускалась манга, но особой популярности она не снискала, и дело ограничилось несколькими томами.





3 В беседах герои проводили чуть меньше времени, чем в сражениях. Поздние диалоги разрешили проматывать нажатием одной кнопки.

4 Статистика на экране сражений присутствовала всегда, но в данном случае от нее никакого толка.

Fire Emblem: Ankoku Ryu to Hikari no Tsurugi, вторая же представляла собой весьма противоречивое продолжение. Противоречивое в том смысле, что по стратегической части оно не привнесло в игру полезных изменений, только вредные. Например, кавалерия научилась спешиваться, после чего воины превращались в простых солдат с мечами. Внутри замков это происходило само собой и здорово пошатнуло баланс – если игрок, свято веривший в нерушимость стратегической составляющей оригинала, прокачивал исключительно этот тип войск, то в конце концов натыкался на главу, в которой все его хваленые копейщики превращались в неспособных оказать достойное сопротивление мечников.

СУДЬБОНОСНЫЙ МИГ

Четвертая часть сериала, Fire Emblem: Seisen no Keifu, приготовила для поклонников несколько сюрпризов. Во-первых, герои перестали умирать при поражении. Однако были определенные сюжетные отрезки, где кто-нибудь из ключевых действующих лиц все-таки мог «погибнуть». Он либо уходил из команды, либо его захватывали в плен, оставляя призрачную надежду на освобождение. Кроме того, сюжет делился на два эпизода, но на этот раз иначе. Суть в том, что по прошествии нескольких глав герои





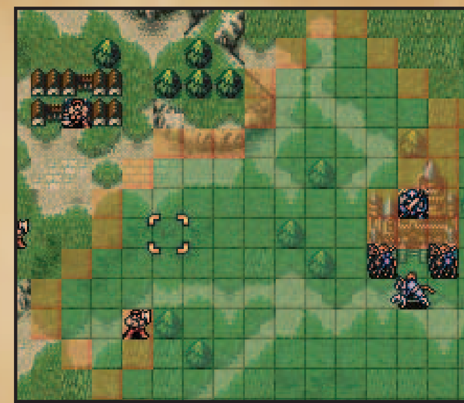














влюбляются друг в друга, и у них, кхм, в результате появляются дети. Потом отпрыски унаследуют все заработанные родителями характеристики и продолжат борьбу с вселенским злом.

В четвертой части сформировался основной принцип боевой системы, успешно использующийся во всех последующих. Он действителен как для магических атак, так и для физических. Схема такая: копья громят мечи, мечи справляются с топорами, топор крошит в щепки копья. А магический треугольник таков: огонь сильнее ветра, ветер не боится молний, а уже молнии наиболее эффективны против огня. При этом некоторые юниты меняют оружие без потери боевых качеств. Например, кавалерия одинаково хорошо управляется и с копьями, и с мечами, что делает подобный тип войск очень ценным. Простейшая тактика как раз на них и замешана – в случае неожиданного нападения всегда можно подстраховаться и быстренько сделать ноги.

Но, несмотря на радужные перспективы Fire Emblem: Seisen no Keifu, Nintendo вообще, и Intelligent Systems в частности, потрясли основательные перемены. 4 октября 1997 Гунпэй Йокой, продюсер сериала, погиб в автокатастрофе. Трагедию долго обсуждали в прессе. Как-никак, он был одним из самых видных лиц компании, и такая потеря привлекла очень много внимания.

В связи с такими потрясениями, Intelligent Systems решила воздержаться от чего-то совсем нового и затянула старую песню. Пятая часть, получившая название Fire Emblem: Thracia 776, помимо невразумительного названия, отличалась еще и весьма расплывчатым сюжетом. События игры разворачивались где-то между пятой и шестой главами четвертой части, из нее же были позаимствованы несколько известных героев. Ее вполне можно было бы оставить без внимания – вышла она в не самое удачное время, графически от предшественницы отличалась мало и вообще выглядела как еще один Gaiden, то бишь, ответвление от основного сериала. Но кое-какие здешние нововведения были тепло приняты поклонниками.

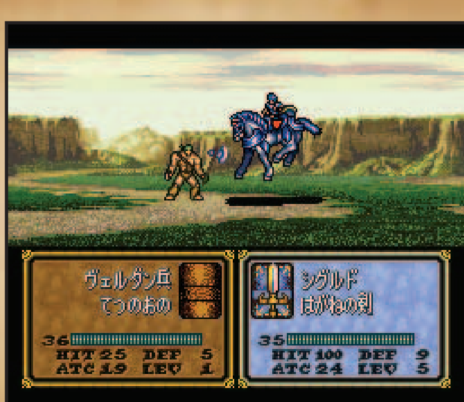
На некоторых уровнях появлялся «туман», для перемещения в котором требовалось иметь факелы или заменяющие их светильники. Сгущался он нечасто, но каждая

СКВОЗЬ ВРЕМЯ И ПРОСТРАНСТВО

Марс и Рой – ключевые действующие лица игр сериала Fire Emblem – также появились как секретные персонажи в Super Smash Bros. Melee. Что странно уже само по себе, так как на момент издания игры в США и Европе никто о существовании такого сериала даже не подозревал. В Super Smash Bros. Melee эти два героя оказались одними из самых популярных. Впрочем, когда заставляют выбирать между Данки Конгом и суровым воином, симпатия невольно склоняется к последнему.



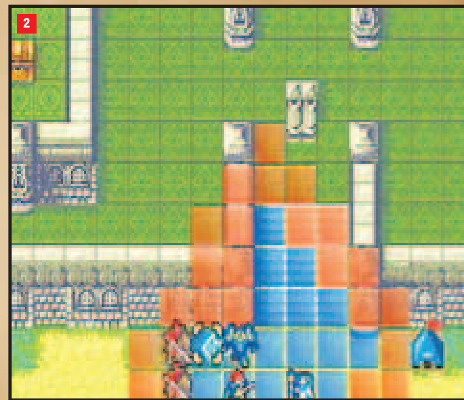
Основа игровой механики Fire Emblem такова: копья громят мечи, мечи справляются с топорами, топор крошит в щепки копья.











1 Сражений в чистом поле в Fire Emblem принято избегать. В лесу больше шансов увернуться.

2 В версиях для GBA управление стало очень удобным: легко отслеживать перемещения героев, всегда можно отменить последние действия.

3 Перед боем можно ознакомиться с характеристиками противника. И тут же сравнить их с характеристиками героя.



«туманная» глава по напряженности превосходила десяток простых. Кроме того, юниты получили возможность захватывать в плен вражеские войска. Пользоваться подобной благодатью оказалось не очень удобно, но приятен сам факт.

ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЗАПАД

После релиза Thracia 776 разработчики распрощались с морально устаревшей платформой и задумались над выбором новой. В ту пору единственной возможной заменой оказался GBA – он отвечал всем требованиям Intelligent Systems и пользовался огромной популярностью среди игроков по всему миру. Поэтому шестая часть, Fire Emblem: Fuin no Tsurugi, была издана именно на нем.

История очередного продолжения велась от лица сына главного героя следующей части. Несмотря на успех GBA за пределами Японии, игра не была издана в США, как и предыдущие части. Так или иначе, но Fuin no Tsurugi предложила идеальную игровую схему для тактических игр на портативной платформе. Игровые карты немного похудели (ограничение на число активных войск отчасти помогло избавиться от беды), зато сражения стали более напряженными.

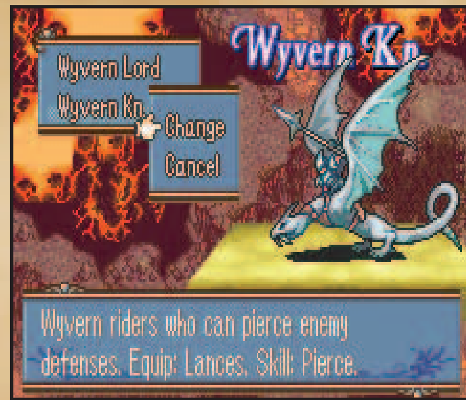
Успех Fuin no Tsurugi стал хорошим предлогом для издания следующей части, Fire Emblem: Rekka no Ken или Blazing Sword, на Западе. То была первая игра сериала, удостоившаяся американского релиза. Именно с нее и стоит начать рассказ об особенностях стратегической системы Fire Emblem. Игрок здесь выступал в роли стратега, непосредственного участия в сражениях не принимавшего. Каждый юнит на карте изображал не отряд воинов, а конкретного героя, чья смерть трагически отражалась на сюжетной линии. Впрочем, на игровом процессе такая потеря сказывалась куда сильнее: смерть прокачанного персонажа делала армию беспомощной, и последующие несколько глав приходилось осторожничать, выбирая, прокачивать ли нового «танка» или попытаться распределить опыт равномерно.

Система боя по-прежнему подчинялась правилам «треугольников», однако в целом стала более свободной и доступной. Пехота пряталась в лесу или в горах, чтобы получить превосходство над противником. Конница же оставалась собой даже в замках и монастырях. Что характерно, на пегасов никакие ограничения тоже не накладывались. Вообще подобные карты воспринимались скорее как лабиринты на свежем воздухе, нежели что-то принципиально иное. Хорошее тому свидетельство – обычный лучник, чьи стрелы замечательно перелетали через стены и ранили противника так же, как если бы этой преграды не было вовсе.











ТРАГИЧЕСКАЯ СМЕРТЬ ОТЦА GAME BOY

Гунпэй Йокой был очень видной личностью в истории компании Nintendo. Самое знаменитое его достижение – создание легендарной переносной системы Game Boy. И хотя ее технические характеристики сегодня кажутся смехотворными (четыре градации серого, ха-ха!), в свое время она произвела настоящий фурор. Маленькая, удобная, с хорошей подборкой игр – настоящая мечта геймера! К несчастью, развить идею создатель не успел. 4 октября 1997 года он, вместе Ицуо Кисо, попал в автомобильную катастрофу. Его коллега пережил аварию, но сам Гунпэй скончался в больнице. Кстати, ни одна часть Fire Emblem, в отличие от Famicom Wars, так и не была издана на старом Game Boy.



В США и Европе игра оказалась первой представительницей сериала, поэтому подзаголовок Blazing Sword пришлось убрать. Нам она знакома просто под названием Fire Emblem.

ХОРОШАЯ НАСЛЕДСТВЕННОСТЬ

Восьмая часть, Fire Emblem: The Sacred Stones, была существенно доработана, играть стало легче, а истоки понемногу забывались. Одно из самых заметных преобразований, неоднократно оспаривавшихся фанатами и прессой, касалось так называемых дополнительных миссий, где игроку предлагалось прокачать новых героев до нужного уровня. Сам факт специально отведенных под прокачку мест бил по традициям Fire Emblem – раньше игровой процесс воспринимался как единая история, рассказ, в котором нет места праздным блужданиям в поисках случайных битв. Разумеется, встречались сторонние квесты, но те очень умело вплетались в основное повествование и такого внимания не привлекали.

Перед сражением игроку позволялось не только выбрать, какие юниты стоит выставлять, а какие лучше приберечь, но и нагружать их вещмешки необходимыми предметами. Сам состав воинов тоже изменился: в Sacred Stones дебютировали такие полезные классы, как, например, наездники (вместо пегасов у них были виверны).

На этом Intelligent Systems решила остановиться и преподнести своим поклонникам что-нибудь принципиально новое, не скованное рамками технических возможностей портативной платформы. Жалобы на графику сопровождали каждую игру сериала, и временами она становилась причиной досадных недоразумений, вроде притормаживаний и даже зависаний. К тому же три последних части, по сути, ничем внешне друг от друга не отличались.

Бороться с застоем сериала решили просто: перенести Fire Emblem на домашнюю приставку GC, что обещало вдохнуть в сериал жизнь и привлечь новых поклонников. Девятая часть, Fire Emblem: Path of Radiance, оказалась настоящим подарком. Игру пе-

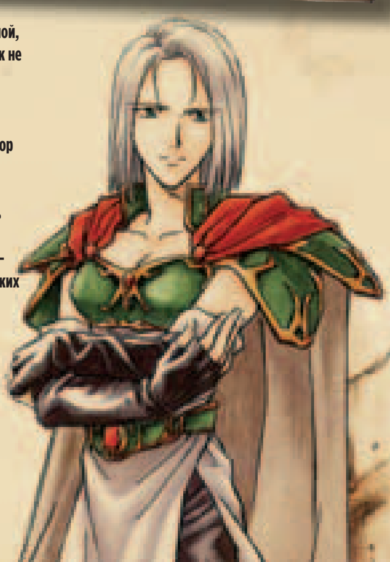
ПОЛНАЯ ХРОНОЛОГИЯ FIRE EMBLEM

*** Fire Emblem: Ankoku Ryu to Hikari no Tsurugi (1990, NES)**
*** Fire Emblem Gaiden (1991, NES)**
*** Fire Emblem: Monsho no Nazo (1993, SNES)**
*** Fire Emblem: Seisen no Keifu (1996, SNES)**
*** Fire Emblem: Thracia 776 (1999, SNES)**
*** Fire Emblem: Fuin no Tsurugi (2002, GBA)**
*** Fire Emblem: Rekka no Ken (2003, GBA)**
*** Fire Emblem: Seima no Koseki (2004, GBA)**
*** Fire Emblem: Soen no Kiseki (2005, GC)**
*** Fire Emblem (Wii, ?)**

1 Драконы отличаются силой, но выносливыми их никак не назовешь.

2 Законы боевой системы никогда не подведут: топор всегда проиграет мечу.

3 Диалоги занимают очень много времени. Их число можно сократить, лишившись одного или нескольких героев.















1 В Path of Radiance интерфейс немного упростили, но хуже от этого не стало – подсказки все равно остались.

2 Конница – важный юнит в Fire Emblem. На первых порах она значительно сильнее виверн и пегасов.



КАК НАЗВАЛИ, ТАК И КЛИЧУТ

За время существования сериала менялось устройство игрового процесса, но не название. Хотя порой оно и не соответствовало оригинальной идее. Так, изначально задумывалось, что «эмблема огня» позволит главному герою, Марсу, использовать специальный меч Falchion. Со временем концепцию обыграли, и эмблема несколько раз меняла свое предназначение. Так или иначе, сюжет каждой части косвенно задействует сей артефакт.

ревели в полноценные три измерения, используя приятную глазу технологию cel-shading. Герои обрели собственные голоса, и диалоги между главами буквально ожили. Статичные картинки остались в прошлом, их сменили нарисованные на студии Production I.G. ролики.

В игровом плане тоже наблюдались существенные изменения. Так, от некоторых классов пришлось отказаться, но им нашлась достойная замена. Например, юниты новой расы могли превращаться в зверей трех типов (кошки, птицы и драконы), которые, в свою очередь, разделились на три конкретных класса. Возможно, на первый взгляд это и кажется существенной и необходимой прибавкой для стратегической игры, однако возросшая сложность быстро в этом разубеждала. Впрочем, по этой же причине многие поклонники считают ее лучшей в сериале. И, надо отметить, вполне оправданно.

Какой будет следующая часть Fire Emblem, Nintendo умалчивает. Мы точно знаем, что она разрабатывается для Wii (а не для DS, как ждали многие), и ее события будут разворачиваться в том же мире, что использовался в Path of Radiance. Показанный ролик предназначался скорее для анонса, но никак не разъяснения подробностей. Поэтому остается только довериться Nintendo и ждать официальных комментариев. СИ






GamePark®
Сеть специализированных магазинов видеоигр
Заходи и выбирай свое!
ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ
NEW
PSP
смотреть фильмы, играть, слушать музыку на PSP - это ЗДОРОВО!
Microsoft
XBOX
PS2
NINTENDO DS
NEW
XBOX 360
...а на сайте больше!
gamepark.ru
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
Имей выбор, знай где брать!
(495) 142-56-65
(495) 142-55-35
Активно развивающаяся компания приглашает на работу образованных, целеустремленных, инициативных людей, стремящихся много работать и зарабатывать. Звоните: (495) 22-128-22. Пишите: job@gamepark.ru.
На правах рекламы. Товар сертифицирован.

HEAVY DUTY

ЗАПИСЬ В БЛОКНОТЕ: «ПОХОЖЕ НА SPORE, ТОЛЬКО ЛУЧШЕ. БАЗА, ИСТРЕБИТЕЛИ? НО ЭТО ЖЕ...» ДАЛЕЕ НЕРАЗБОРЧИВО.

В офис Primal Software я ехал совершенно неподготовленным. На сайте в графе «жанр» указан action, в памяти крутятся обрывочные воспоминания с КРИ о забавно перебирающих лапками «мехах» и инопланетных жуках. Что-то вроде недавних Chromehounds или, если угодно, Battletech на Genesis. Да и заявлялась игра именно в таком качестве. Что, в общем-то, тоже неплохо. Но по мере знакомства с игрой глаза мои все шире открывались, а рука не поспевала записывать детали. Такая же реакция, по словам разработчиков, была и у западных журналистов на E3, пришедших посмотреть на битвы гигантских роботов, а увидевших...

Демиурги

Все началось еще два с лишним года назад, с создания движка. Программисты студии проделали титаническую работу; примененный ими подход и алгоритмы сами по себе достойны диссертации по математике, но нас больше волнует результат. А именно, настоящая планета, обращающаяся вокруг звезды, с восходами и закатами, приливами и отливами, океанами и материками. Полярные льды, тропические леса, пустыни и горные хребты, изрезанные туннелями и пещерами. Меняется время суток, гремят грозы, циклоны затягивают небо серой пеленой туч...

При этом вся информация одновременно держится в оперативной памяти компьютера, и любой участок доступен по щелчку мыши – с плавным переходом из космоса на поверхность, без каких-либо загрузок. «Добавьте побольше облаков!» – слышится из-за полуприкрытой двери, где продюсер «Акеллы» общается с руководителем студии. Но и без них зрелище впечатляющее.

Как говорит менеджер проекта Николай Ситников, единственная похожая по размаху игра – Spore Уилла Райта. С этим не поспоришь, хотя там несколько другая направленность: множество миров, и не столь проработанных. Все делалось практически с нуля, хотя наработки из «Глаза Дракона» и «Осады», конечно, использовались. Пришлось даже придумывать собственный редактор, поскольку ни один существующий не справлялся с таким объемом данных. Технология – это здорово, но затем встал вопрос, а что с полученной красотой делать? И, судя по всему, вид земного шарика на экране вызывает однозначные ассоциации не только у меня.

Здесь есть полярные льды, тропические леса, пустыни и горные хребты, изрезанные туннелями и пещерами. Меняется время суток, гремят грозы, циклоны затягивают небо серой пеленой туч...









СИ: На какую аудиторию рассчитана игра?

Primal Software: В игре много различных аспектов – это и экшн, и стратегия, и тактика. Поэтому практически каждый найдет что-то интересное для себя. Мы надеемся, что игра понравится фанатам X-COM (несмотря на бои в реальном времени), а также любителям боевых роботов и вообще всем, кто любит стратегии и экшны. Кроме того, выбор разных режимов в меню позволит освоить игру любому – от казуала до хардкорщика.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.real-time.sci-fi / action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Primal Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:
II квартал 2007 года
ОНЛАЙН:
www.akella.com/ru/games/heavyduty/

Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

All your base

Итак, далекое будущее. Одна из колоний на границе обжитого космоса внезапно подвергается атакам инопланетян и запрашивает помощь с Земли. Мы играем за командира спецподразделения, присланного разобраться в обстановке и выяснить причину нападения. Изначально у нас есть одна база; разбросанные по планете поселения, принадлежащие разным добывающим корпорациям, снабжают нас финансами и живой силой: солдатами, учеными, инженерами. Размер дотаций зависит от эффективности защиты – регулярно разоряемый город вряд ли согласится на дальнейшие траты.
На каждой из баз (со временем строим новые) есть различные постройки: жилые помещения, склады, лаборатории, ангары. Здесь мы изучаем новые технологии (назначая руководителей исследований с разными специальностями), снаряжаем технику и бойцов – выданное оружие тут же отражается на модельках.
На орбите висят спутники: как только они засекают вражеский корабль, получаем сигнал и высылаем перехватчик. Настигнув пришельца, переходим в режим ручного управления и пытаемся его сбить. А он нас. Не «ИЛ 2», конечно, но тоже весело. Если удалось завалить, но над морем – возвращаемся на базу, ловить нечего. В противном случае вызываем на место падения транспорт со штурмовой группой. Правда, нужно еще умудриться сесть – чужие не дожидаются, пока их найдут, и стреляют по шаттлу с земли.
На борт влезает не больше 8 юнитов (но на базе остается гораздо больше). Изначально доступны только пехотинцы в силовых доспехах, джипы и танки. После изучения трофеев и связанных с ними инопланетных технологий у нас на вооружении появляется техника на антигравитационной подушке и гвоздь программы – боевые роботы.

I of the robot

Инверсная кинематика – еще одна особенность Heavy Duty, достойная отдельного трактата, понятного лишь посвященным. На деле же она придает движениям «мехов» поразительную плавность и естественность, причем без заранее заготовленной анимации. Железный «паук», свободно вращая туловищем, мелко





СИ: Будет ли у нее звучное русское название, как у предыдущих проектов?

Primal Software: Пока мы не задумывались над этим. Релиз запланирован на второй квартал 2007 года, время еще есть. С одной стороны, хочется, чтобы игру знали во всем мире под названием Heavy Duty, но, с другой стороны было бы не совсем патриотично выпускать в России проект с английским названием. Рано или поздно решение принимать все равно придется, и о нем мы обязательно сообщим читателям журнала.





1 Истребитель вышел победителем из схватки с кораблем инопланетян. Пора вызывать штурмовую группу.

2 Уничтожаем не успевших опомниться пришельцев прямо на месте крушения.

3 Преимущество сложного ландшафта: расстреливаем взбирающихся на холм по одному врагов.



Настигнув корабль пришельцев, переходим в режим ручного управления и пытаемся его сбить. А он нас. Не «ИЛ 2», но тоже весело.



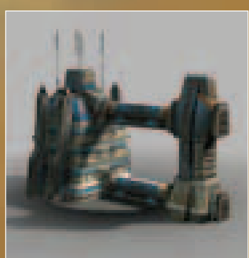


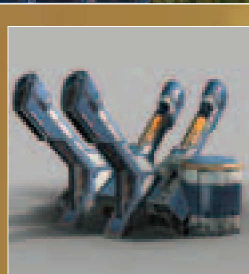








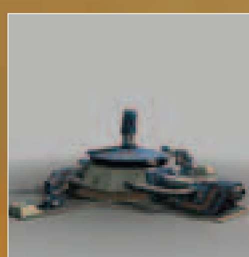


















1 Разные виды оружия пригодятся против органических и механических противников.

2 Защитное поле – крайне полезная технология, обязательная для изучения.

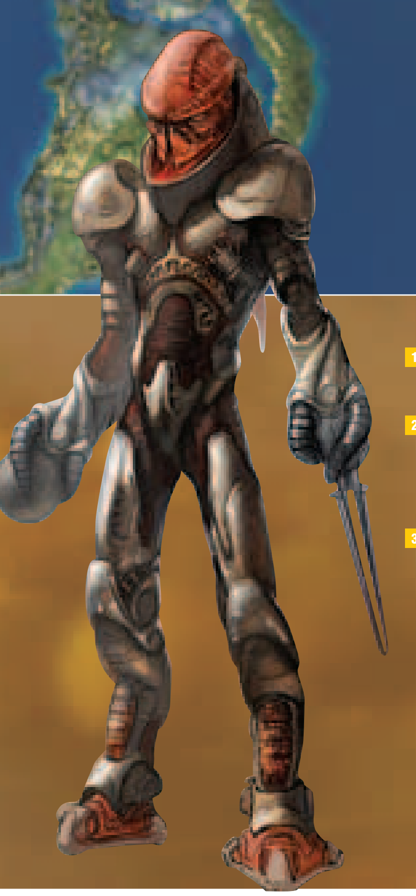




СИ: Хотелось бы придумать что-то еще более масштабное?

Primal Software: Да, конечно. Реализовать Землю, а потом и всю Солнечную систему вплоть до мельчайших деталей. А дальше... Представьте себе полностью интерактивный игровой мир, где любой объект доступен, где нет рамок и границ, где вы вольны выбирать любую точку во вселенной, будь то планета или звезда, черная дыра или летящая в неизвестность комета... Построить базу-дом родной на планете X, обжиться и потихоньку отвоевывать все больше и больше. Развивать технологии и адаптироваться к жизни во враждебной среде – вплоть до колонизации самых ярких и горячих звезд, пейзажи на которых будут восхищать своим необычным видом.





СИ: Не узок ли выбранный жанр для созданной мощной технологии?

Primal Software: Жанр не узок, поскольку у нас фактически реализовано несколько игр, о чем я упоминал ранее. Это глобальная стратегия, тактика и экшн. Каждый игрок сам решает, на каком игровом аспекте ему сосредоточиться. Надеюсь, у нас все получится. А использование мощных технологий позволит не только насладиться размером игрового мира, но и каждым юнитом, каждым деревцем... В конце концов – солнцем, которое будет освещать их игровой путь.

1 «Бей так – что ни патрон, то враг!»

2 Четыре континента отдаленно напоминают Европу, Азию, Южную Америку и Австралию.

3 В начале нам выдадут пару танков, горстку солдат и немного денег. Все остальное придется изучать и добывать в бою.

семенит в любом направлении и карабкается на скалы, тщательно выбирая куда поставить лапу, и цепляясь за уступы. Забавнее всего наблюдать, как он, словно жук-навозник, передними конечностями выворачивает из земли огромный валун и сталкивает его вниз. Импровизированный шар для боулинга катится по склону, оставляя глубокую борозду, и сносит деревья и зазевавшихся врагов. Взрывы оставляют глубокие воронки и вызывают оползни, место сражения покрывается останками инопланетян и боевых машин, буреломом из поваленных стволов и выжженными проплешинами от огнеметов – и весь этот хаос сохраняется до конца игры. Если вдруг нас снова сюда занесет, конечно, планета ведь немаленькая.

Battlezone

Управлять отрядом можно как в тактическом режиме с помощью «зеленой рамки» (ставя игру на паузу во время раздачи приказов), так и переключившись на отдельного юнита. Если вы вдруг представили Mechwarrior, расслабьтесь – WASD и мышка, защитное поле и хитпойнты. Никаких тебе перегревов двигателя и отстреленных ног. Соратники в это время воюют по мере возможностей и слушаются простеньких команд. У бойцов есть имена и характер, проявляющийся в репликах, которыми они комментируют происходящее на поле боя. Ну и, само собой, навыки, прокачивающиеся от использования, и воинские звания, выдаваемые за успехи в истреблении нечисти.

Инопланетяне разнятся внешним видом и тактикой; всего будет три разных расы, появляющихся постепенно вместе с нарастанием сложности. Командиров пришельцев необходимо захватывать живьем, чтобы выяснить расположение их главной базы.

Основные работы над движком и графикой завершены, сейчас идет доработка интерфейса и прочих мелочей. В частности, планируют упростить управление базой, чтобы не шокировать предвкушавших экшн игроков графиками расходов и научными отчетами. Но для самых любознательных предусмотрена встроенная подробная энциклопедия с главами про технику и строения, оружие и чужих.

Sapient Sat

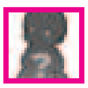
Порой я ощущаю себя Черной Королевой из «Алисы в Зазеркалье», которая видала все. Чудные открытия остались в далеком прошлом, и Pocket UFO на КПК – единственное, что напоминает о бессонных ночах, проведенных за SVGA-монитором. Личный кусочек X-COM в кармане. Но когда видишь любимую игру с примесью еще десятка достойных проектов, выполненную на сверхсовременном уровне, самое загрубевшее сердце тает. Heavy Duty – чудо программирования, техническая база с огромным потенциалом для развития, дополненное грамотным и последовательным гейм-дизайном. Но, в первую очередь, нечто действительно новое. СИ




ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО
ОТ НЕПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
СБОРКИ.
Используйте
компьютеры Oldi
и забудьте о проблемах!
Реклама. Товар сертифицирован.
OLDI computers
HOME
Компьютеры Oldi линии Home – идеальный вариант, сочетающий в себе все необходимое для работы и развлечений.
MULTIMEDIA
Компьютеры Oldi линии Multimedia – оптимальное решение для тех, кто использует мультимедийные возможности на полную мощность.
OFFICE
от 5900 руб.
Компьютеры Oldi линии Office – готовое и экономичное решение, необходимое для эффективной работы любого офиса.
ул. Малышева 20
Тел. (495) 105-0700
ул. Трифоновская 45
Тел. (495) 967-1433
ул. Донская 32
Тел. (495) 967-1555
Единая справочная: (495) 221 11 11
www.oldi.ru

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: "Новый диск"
РАЗРАБОТЧИК: Newtonic Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: осень 2006 года
ОНЛАЙН: http://www.instinct-game.ru

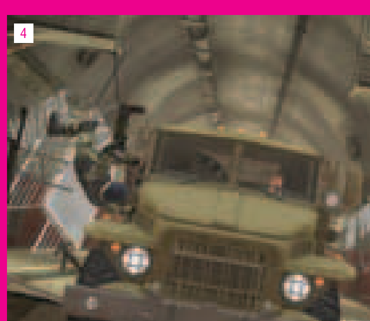


Автор:
Joe Black
joblac@yandex.ru











1 Нет-нет, это не маг. просто враждебно настроенного ученого зажало электрическими дверями и хорошенько пробирает током.

2 С топором против легковооруженной девушки! Как это не по-джентльменски! Но победа будет за нами.

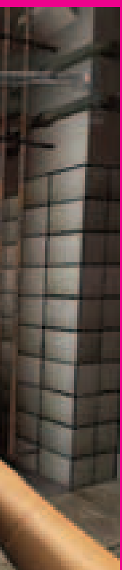
3 Типичная для «инстинкта» бойня. трупов выше головы.

4 С помощью техники можно эффектно ломать специально предназначенные для этого предметы. За рулем, кстати, лихой пореченков.

«ИНСТИНКТ»

МЫ ВСЕ ЖЕ УЗНАЕМ, ЧТО ВЫ СДЕЛАЛИ В ТОМ СЕНТЯБРЕ.

Не вам объяснять, что нынче в моде стрельба с сюжетом; без него теперь и пистолет не перезарядишь. Обычный покупатель зевает во все горло, просматривая шаблонный список «особенностей» на коробке с игрой, половина которых добавлена лишь потому, что «это делали Кармак и Ньюэлл». Анимацией а-ля «тряпичная кукла» и «реалистичным освещением» теперь никого не удивишь. Поэтому в борьбе за покупателя разработчики делают ставку не на технологии. Нужно взять игрока за живое – заставить смеяться, рыдать, бояться или ликовать.
Украинская Newtonic Studio, создатель экшна «Инстинкт», знакома с правилами – взяв в одну руку вполне реальные события, а в другую вымысел, она хлопнула в ладоши, и получился колобок из правды и научной фантастики. Поди-ка разберись, где кончается реальность новостных лент и начинается творчество сценариста. Кто говорит открыто, а кто изо всех сил стережет тайны северокорейской провинции Янгандо. И вообще, что же случилось в сентябре 2004 года в тех горах?
Как говорят власти КНДР, колоссальный взрыв прогремел два года назад при плановом уничтожении скальных пород, однако версии спецслужб всего мира разнятся: от ядерных испытаний и аварии на ракетных шахтах, до разработки сверхсекретного оружия массового поражения и высадки инопланетян. Россия, ведущая на территории Северной Кореи разработку загадочного вируса под названием «Инстинкт», отправляет на место катастрофы отряд специального назначения – сохранить обстановку в секрете. Однако по прибытии выясняется, что нас давно ожидают, – тайна «Инстинкта» интересует не только бывшую Империю Зла. Отряд попадает в засаду и несет огромные потери, оставляя на попечение игрока всего трех персонажей – двух здоровяков-спецназовцев и девушку. На закрытой базе орудуют загадочные вооруженные личности в черных масках, готовые дать отпор любому, кто подойдет на расстояние выстрела. Этими «любыми» становятся и наши герои, и бывшие сотрудники лаборатории – вырвавшийся на свободу вирус превратил высоколобых микробиологов в неуправляемых, но чрезвычайно живучих тварей. Кровавые сцены поедания бывших приятелей по работе, конечно, прилагаются, без них никуда. Вот рабочий подбирается к дрожащему докторишке и всаживает бедняге в спину пожарный топор, вот троица тихо ворчащих друзей закусывает в углу охранником. Нередко получается так, что к всеобщей разборке мы не поспеваем – чужой спецназ расстреливает нежить, мы лишь выполняем работу чистильщиков, добивая выживших. Итак, мы стреляем в них, они в нас, и всех норовят укусить съехавшие с катушек ученые, лезущие из вентиляций и погруженных в темноту кладовок. Да, открытые пространства есть, но большую часть времени приходится проводить в помещениях. А секретные лаборатории, как ни крути, место весьма скучное. Ни тебе дизайнерских изысков, ни японских двориков – зайдите в любой из московских НИИ и убедитесь сами.
Чтоб игроков не отпугнуло однообразие интерьеров, дизайнеры добавили в игру уйму интерактивных объектов. Пулеметные очереди поднимают со столов бумажные вихри, разносят









1 Выглядит жутковато. господа разработчики, кто вам посоветовал такой дизайн противников? Герой «пятницы 13»?

2 Неспособная таскать крупнокалиберные пулеметы, девушка предпочитает изящные методы.





Они выпустили вирус на свободу

Ящик Пандоры открыла Newtonic Studio – подразделение фирмы Digital Spray Studios, основанной весной 2005 года в Киеве. До Newtonic кое-кто из участников трудился над небезызвестными You Are Empty, «Вивисектор: зверь внутри» и S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Решившись на создание собственного проекта, студия взялась за разработку FPS «Инстинкт», выпуск которого намечен на середину осени 2006 года. Видимо, взяв пример с мрачного стиля фильма «Город Греха», разработчики разбили повествование на три взаимосвязанные истории, хорошенько перемешав их во времени и доверив сюжет межмиссионным комиксам-вставкам. Для участия в них были приглашены актеры Михаил Пореченков, Олег Карча и модель Ида Чуркина (их же голосами герои и говорят). Фотографии для будущих комиксов стилизовали под карандашные наброски и разместили на рисованных задниках – теперь мир картинок с облачками слов готов поведать о любви, дружбе, предательстве и раскрыть секрет вируса.

Мы стреляем в них, они в нас, и всех норовят укусить съехавшие с катушек ученые, лезущие из вентиляций и погруженных в темноту кладовок.

лампы, переворачивают микроскопы на полках и бьют стекла. Шальная пуля, зацепившая баллон с кислородом, пробьет в нем дыру, и «реактивный снаряд» пролетит изрядное расстояние, согласно всем законам физики и аэродинамики, прежде чем взорваться. Бочки с горючим, огнетушители – все это ломается и взрывается. Учитывая численное преимущество супостатов и хроническую нехватку боеприпасов, пользоваться подручными взрывсредствами придется частенько.
На нашей памяти экшны от первого лица пережили многое. Сюжетные огрызки в забытых на столах PDA, крохи информации от NPC, расставленных по углам уровней, вставки на движке, тут и там прерывающие продвижение по сюжету, чтобы объяснить смысл полутора часов ураганной стрельбы, комиксы. Последние прекрасно поддерживали давящее настроение обеих частей Max Payne, возможно, именно поэтому сюжетные перипетии «Инстинкта» тоже сопровождает эдакий калейдоскоп застывших действий. Без него игроки неминуемо затеряются в переплетениях жизненных путей трех героев игры. Разработчики решились на сложный стиль рваного повествования в духе «Криминального чтива»– три эпизода-новеллы перетасованы во времени, нам придется присутствовать на секретной базе и до взрыва, и после и, возможно, непосредственно во время коллапса. Персонажи встречают друг друга на уровнях, разбираются с мелкими неурядицами, вроде открытия дверей или запуска неработающего лифта, и вместе принимают участие в перестрелках.
Сейчас нет никакой информации о режиме совместного прохождения, быть может, его добавят патчем или в add-on'е. А пока управление соратниками берет на себя ИИ – обычно он прикрывает продвижение к важному объекту или ведет грузовик, из кузова которого наше виртуальное воплощение оголтело разряжает обойму за обоймой в напирающих недругов. Последних, к слову, обещают что-то около десяти видов. Однако самую большую опасность представляет все тот же вирус «Инстинкт». Мириады его частиц одинаково враждебны и к нам, и к непрошеным охотникам за секретами лаборатории. Что случится, если герои заразятся, – появится еще один противник? Если так, то от кого ждать выстрела, вдруг в крови друга, что прикрывает отход, начался чудовищный процесс мутации? The Thing? Тоже неплохо.
В интервью разработчиков мелькают какие-то намеки на суперспособности, доступные заразившемуся герою. К сожалению, ничего конкретного не сказано – остается лишь строить догадки. Или ждать релиза и искать ответы на все вопросы там. СИ

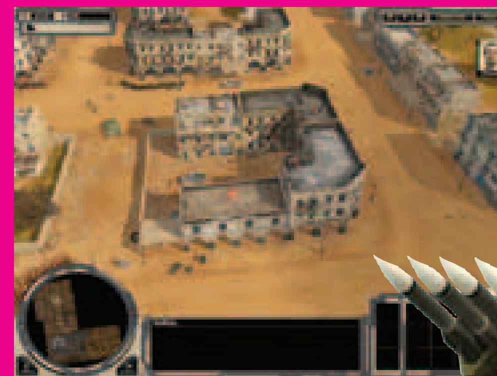
ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: HD Publishing/Vivendi Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: "Софт Клаб"
РАЗРАБОТЧИК: Most Wanted Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
ДАТА ВЫХОДА: 15 сентября 2006
ОНЛАЙН: http://www.jtfthegame.com



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru







1 В некоторых специально оборудованных зданиях разрешается занять оборону.

2 По-моему, в таком положении экскаватор уже должен свалиться.

3 «Эх-прокатиться» можно на всех изображенных на скриншоте видах транспорта, кроме велосипеда.





JOINT TASK FORCE

ЭКСКАВАТОРНОЕ САФАРИ

Бета-версия стратегии Joint Task Force (JTF) удивила уже при инсталляции – когда на компьютер были скопированы основные файлы, программа предложила установить «системное ПО» движка PhysX. В конце установки появилось сообщение «физический процессор не обнаружен». Стоит задуматься, товарищи! Не иначе как в ближайшем будущем крутизна вашего игрового железа будет измеряться не числом выдаваемых на экран полигонов и поддерживаемой версией шейдеров, а достоверностью отображения разлетающихся от взрывов тел и правильностью траекторий снарядов. Впрочем, как и Ghost Recon: Advanced Warfighter, игра запускается без полумифической железки.
Первое впечатление – «У Warfare будет братик! Причем близнец». Не совсем правильно, конечно, сравнивать одну не вышедшую игру с другой, но если уж орки, существа фантастические, одинаковы что в Warcraft, что в Warhammer, не стоит ждать, будто современные американские (в JTF, впрочем, также британские и немецкие) солдаты и боевая техника будут различаться в двух стратегиях с сюжетом «внутренние дела НАТО во всем мире». И пусть действие Warfare происходит на Ближнем Востоке, а первая операция Joint Task Force перенесет нас в Сомали, городские пейзажи в обеих играх отличаются только цветом асфальта (азиатские приключения, кстати, будут чуть позже). Совпадает и еще одна важная особенность – покататься можно на любом транспорте. Невесть откуда берущихся бесхозных танков в игре не замечено, зато к услугам личного состава оставленные владельцами легковушки, автобусы, грузовики и даже – м-м-м! – автопогрузчики! Год явно проходит под знаком этих полезных подъемно-транспортных машин. Только-только мы решили, что нет ничего круче Лары Крофт на летящей с лестницы вилорогой тележке, как на экраны выплыла единственная в мире мотострелковая команда, рассекающая аж на четырех самоходных подъемниках. Несмотря на кажущуюся нелепость такого способа передвижения, погрузчики все-таки пригодились и для серьезного дела. К сожалению, из «мирной» машины не постреляешь (а армейский джип Humvee появляется в игре несколько позже), но она способна достаточно долго выдерживать вражеский огонь, защищая управляющего ей солдата. Поэтому, когда дорогу отряду преградил вражеский пулеметчик на пикапе, выкашивающий пехоту раньше, чем она успевает подойти к нему на расстояние броска гранаты, единственным правильным решением оказалась атака на двух автопогрузчиках. Машинами, конечно, пришлось пожертвовать, но зато солдаты подобрались к пикапу поближе и взорвали его вместе с надоедливым стрелком.
Честно говоря, на такие жуткие сложности пришлось идти только потому, что я не уберег солдат с базуками. Экономическая модель игры позволяет вызывать подкрепление, но условные деньги, расходуемые при заказе войск и техники, здесь не выкапываются из земли и не рубятся в лесу, а выдаются за успешное выполнение миссии. Простые солдатики получают в бою опыт и имеют все шансы дорасти до геройского статуса. В распоряжении героев, в свою очередь, мини-дерево навыков, как в ролевушках. Набор обычный, но приятный – скрытность, лечение, увеличение зоркости, защита подопечных и тому подобное.
Сходство с ролевыми играми усугубляет и возможность обмениваться дополнительными видами оружия.



1



2



3



4







Дело об украденных исходниках

Детективная история, связанная с созданием Joint Task Force, переплюнет сюжет самой игры (который, впрочем, пока не вполне понятен, так как большинство сюжетных роликов отсутствуют либо не озвучены). Изначально разработка велась венгерскими компаниями MGE Software и Mithis Entertainment (MGE наняла Mithis как субподрядчика). И вот не так давно обнаружилось, что наработки по игровым проектам (включая, помимо Joint Task Force, космический симулятор Nexus: The Jupiter Incident и разрабатываемый для SCi Entertainment экшн Battlestations: Midway) пропали с компьютеров Mithis Entertainment. Вначале MGE Software утверждала, что данные были буквально украдены сотрудниками SCi. Потом обвинила бывших сотрудников Mithis в незаконной передаче файлов третьим лицам – в частности, новым разработчикам Joint Task Force, компании Most Wanted Entertainment, а также сотрудникам SCi. Разумеется, и SCi, и издательство HD Publishing, дочерней компанией которого является Most Wanted Entertainment, отвергают все обвинения.

1 Не все нам по теплым странам раскатывать. Вот, например, Босния. Зима, сами понимаете.

2 Большая часть техники и вооружения лицензирована у компаний Boeing, Lockheed Martin, General Dynamics и Sikorsky. Советские танки, на которых ездят африканские партизаны, используются без спросу.

3 Всех сидящих в «Икарусе» солдат видно через окошки. Ну почему, почему они не могут выбить их и стрелять прямо из автобуса?

4 Внизу справа – меню доступных подкреплений. Выбор, как видите, широкий.

К услугам личного состава оставленные владельцами легковушки, автобусы, грузовики и даже – м-м-м! – автопогрузчики!

Рейнджер может запросто выкинуть ручные гранаты, чтобы подобрать базуку, брошенную партизанами посреди африканской деревушки. Правда, с гибелью солдата пропадает и его вооружение, а отсюда и случаи вроде тех, что описаны двумя абзацами выше. Здесь реализм несколько сбоит – ведь если герой погиб от пулеметной или винтовочной пули (а не от взрыва близстоящей машины, как здесь часто бывает), его снаряжение почти никогда не страдает. А так – Cannon Fodder какой-то получается.

О старинной аркадной стратегии напоминают и весело разлетающиеся трупы. Посмертная хореография «тряпичной куклы», так удивлявшая в Age of Empires III, в Joint Task Force кажется устаревшей и откровенно глупой. Возможно, обладатели физических процессоров увидят какие-то другие траектории полета убиенных? Хотя какая разница – все равно трупики исчезают через несколько секунд после гибели.

Компьютерные соперники, кажется, бесстыдно жульничают при попустительстве разработчиков. Прием «прибеги в отмеченную желтым крестиком точку, а мы на месте создадим толпу врагов» используется сверх всякой меры. Границы зоны обзора нашего отряда тоже не видны невооруженным глазом, и враги пропадают из поля зрения и вновь появляются в нем совершенно неожиданно. Хорошо хоть, радиус обстрела можно посмотреть как у своих, так и у вражеских войск – впрочем, только для основного вида оружия. Куда солдат докинет гранату, выясняется только опытным путем. Возможно, к релизу это поправят.

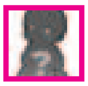
Будем надеяться, что и редактор миссий не только оставят в игре, но снабдят обстоятельной документацией. Это явно очень мощный инструмент, но некоторые его более продвинутые функции пока не вполне понятны. Впрочем, с его помощью удалось провести один занятный эксперимент – создав почти отвесный склон, я загнал на него экскаватор. По всем моим расчетам, машина должна была упасть, но движок как ни в чем не бывало удерживал ее в самом неестественном положении. Недоработки бета-версии? Возможно, но не исключено, что разработчики, заполучив в руки физический движок, просто не знают, что с ним делать, кроме как использовать для разбрасывания трупов, обрушивания домов и обрывания телеграфных проводов.

Кстати, да – я сказал «экскаватор». Его тоже можно водить. Нет, вырыть волчью яму и забросать ее ветками не получится. Однако обилие мирной техники располагает к созданию GTA-образных модов. Негры с пушками, по крайней мере, здесь уже присутствуют. А как вам идея... симулятора водителя автобуса?

Еще в списке доступных юнитов обнаружилась папка Robots. Правда, (пока?) пустая. Заинтриговали авторы, ничего не скажешь. Кто тут последний за физическими процессорами? СИ

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Splash Damage / id Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
ДАТА ВЫХОДА: 2007 год
ОНЛАЙН: http://www.enemyterritory.com



Автор:
Глеб Марков
glebmarkov@mail.ru



1 Передвижной командный пункт напичкан всевозможными достижениями современной техники.



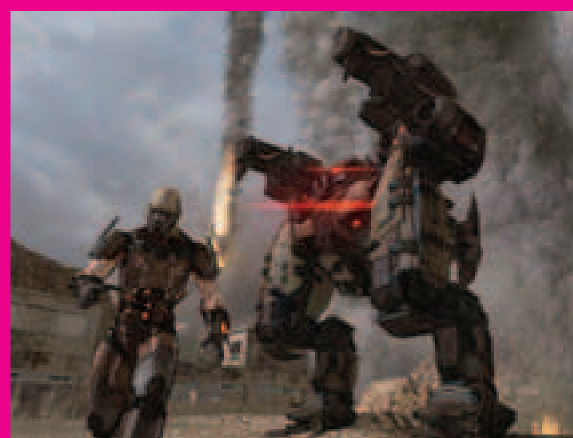
2 Именно так выглядит грядущее порабощение землян пришельцами.



3 В quake wars, как ни в одной другой игре, тактическое преимущество – залог успеха.



4 Энергетические ресурсы – отличный предлог для начала боевых действий.



5 Все здания уникальны, в каждое можно войти и развернуть там опорный пункт.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

ВОЙНА НЕ НА ЭКРАНЕ, А В ВАШЕМ КАРМАНЕ

Скоро начнется настоящая война фантастических мультиплеерных экшнов. Не верите? Почти одновременно в следующем году выйдут Battlefield 2142 (Dice Sweden), Unreal Tournament 2007 (Epic Games) и Enemy Territory: Quake Wars (Splash Damage). Все три проекта сильны, в первую очередь, сетевым режимом, имеют схожий игровой процесс и настройки, представляют новые графические разработки. Давайте поближе познакомимся с одним из претендентов на наш кошелек – Enemy Territory: Quake Wars.

И СНОВА ПОРАБОЩЕНИЕ ЗЕМЛИ

Чтобы понять, на что похожа Enemy Territory: Quake Wars, достаточно вспомнить прошлогоднюю Battlefield 2 и ее предшественниц. Та же борьба за контрольные точки, та же система поощрений (набрал определенное количество очков – новое звание, медаль и прочие почести), схожие классы и тактика геймплея. Правда, на этом сходство заканчивается и начинаются принципиальные отличия. Первое – захват территорий происходит в строго определенном порядке. Кроме того, на каждой карте есть дополнительные задания (вывести из строя технику, похитить, взломать, вернуться живым), которые необходимо выполнить.
Второе – степень взаимодействия между классами в команде выходит на совершенно новый уровень. Если на какой-либо карте появляется задание «собрать артиллерийскую установку», сделать это сможет только инженер. «Похитить из главного компьютера противника ценную информацию» – тут не обойтись без шпиона. Проще говоря, каждый класс особенный и незаменимый. Кстати, с этим связано еще одно новшество – число игроков, одновременно находящихся на поле боя, кроме солдат, ограничено. Максимальное количество – 32 человека, но, скорее всего, позже цифра возрастет до 64.
И, наконец, третье – командный интерфейс проработан более тщательно, чем в Battlefield 2. Чтобы сообщить медикам местонахождение раненого бойца, достаточно навести на него курсор и нажать кнопку «Использовать», в то же мгновение медперсонал получит точные координаты бедолаги. Подобным способом можно известить инженеров о поврежденной технике, шпионов – о радарной системе врага и так далее. Удобно, быстро и не отвлекает от боя.
И хотя игра предназначена для сетевых сражений, Splash Damage не забыли и об одиночном режиме. Присутствует даже незамысловатый сюжет. Все происходящее в ETQW является, в противоположность Quake IV, предысторией ко второй части легендарного сериала. Завязка банальна – на Землю вторгаются строгги, чтобы поработить человечество (мы им, видите ли, нужны в качестве расходного материала для создания себе подобных), правительства всех стран формируют специальное подразделение из лучших солдат – Global Defense Force – для восстановления мира во всем мире... На закрученный сюжет рассчитывать не приходится, но ролики между картами (пардон, миссиями) нам покажут.

MEGA-ТЕХНОЛОГИЯ

Не рассказать о графике в Enemy Territory: Quake Wars было бы форменным преступлением. Игра основана на изрядно модифицированном Doom 3 Engine (динамическая смена време-









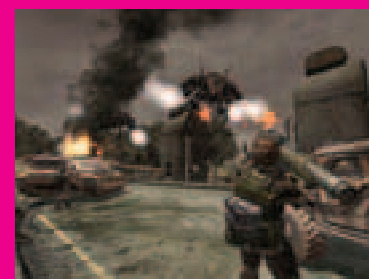
Строгги. Классы

Aggressor: берут числом. Орудуют лазерным пулеметом, гипер-бластером и плазменными гранатами.
Technician: снабжают «коллег» аптечками, патронами и энергией для бронекостюма. В арсенале – лазерный пулемет.
Infiltrator: используют трупы людей как оболочку, чтобы проникать на базу противников. Оружие – лазерный пулемет с оптическим прицелом.
Constructor: чинят технику с помощью радиоуправляемого дрона. Вооружены гвоздометом, лазерным пулеметом и гравитационными минами.
Oppressor: координируют атаки, управляют возведением стационарных лазерных пушек. Лазерный пулемет и усовершенствованный защитный костюм прилагаются.

Строгги. Транспорт

Icarus Hover Pack: реактивный ранец. Высота полета небольшая, рассчитан только на одного бойца, не имеет никакой защиты и быстро разряжается. В противовес – высокая скорость передвижения.
Hornet: летающий робот-жук. Экипаж – пилот и стрелок. Средняя броня и скорость передвижения, мощная огневая поддержка – лазерный пулемет, ракеты, плазменные пушки.
Desecrator HoverTank: медлительная, но мощная и хорошо бронированная машина. Оснащен «рельсой», ракетами и лазерным пулеметом. Экипаж – пилот, стрелок.
Goliath Heavy Walker: робот, управляется одним юнитом, вооружен двумя плазменными пушками и лазерным пулеметом.





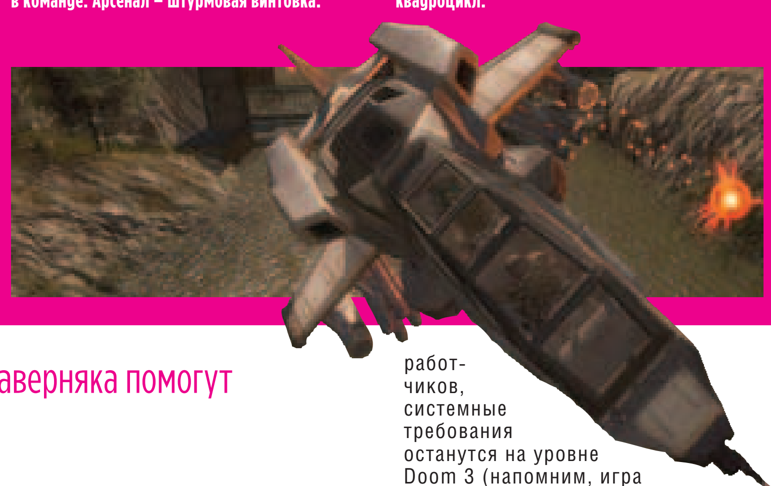
Люди. Классы

Soldier: эффективны в прикрытии техники. На близких дистанциях грозное оружие против управляемых роботов. В распоряжении автомат, гранатомет, осколочные гранаты.
Engineer: выводят из строя стационарные орудия и передвижные средства противника. Вооружены дробовиками, автоматами с подствольным гранатометом и минами.
Medic: могут вызывать транспортные самолеты для пополнения медикаментов. Используют дефибриллятор, которым можно воскрешать павших воинов, и штурмовую винтовку.
Covert Ops: при себе имеют снайперскую винтовку, пистолет с глушителем и липучую камеру-бомбу. Изображение с камеры поступает всем членам GDF, а в подходящий момент ее можно взорвать. С помощью КПК "шпионы" могут взламывать любые оборонительные сооружения вражин.
Field Ops: вызывает авиацию. Самый ценный боец в команде. Арсенал – штурмовая винтовка.

Люди. Транспорт

Badger: бронированный джип, оборудованный скорострельным пулеметом. Вместительность – 5 человек.
Mobile Command Post: отличная броня, хорошая вместительность, два пулемета и встроенный радиолокатор, выявляющий расположение на карте сил противника.
Trojan APC: шустрый бронетранспортер. Находящимся вблизи людям пополняет боезапас.
Buffalo: грузовой реактивный вертолет. Способен перевозить до 4 бойцов, не считая пилота. Оснащен тремя пулеметами, хорошая броня.
Anansi: боевой реактивный вертолет. Может стрейфиться в воздухе, переворачиваться по вертикали и горизонтали. Вооружен пулеметом и ракетами.
Titan Tank: основное преимущество – великолепная броня. На борту 3 человека – один «за баранкой», один строчит из пулемета, один запихивает в пушку снаряды.
Husky Quad Bike: высокоскоростной, маневренный квадроцикл.


5

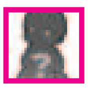


Деньги Activision и технические возможности id Software наверняка помогут Splash Damage выполнить все задуманное.

ни суток в мультиплеере – уже не новость), но куда более пристального внимания заслуживает технология Megatexture, разработанная самим Джоном Кармаком специально для Quake Wars. Megatexture – это огромная текстура (разрешение 32000x32000), которая обтягивает карту целиком. Прощайте дыры между полигонами, отныне ландшафт и все объекты прорисованы в полном объеме. Иными словами, встав в одном конце карты, можно увидеть другой, причем безо всяких искажений.
Казалось бы, это невозможно, ведь текстура такого разрешения будет занимать в памяти больше 6 гигабайт, но помогли разработчики из id Software. Они придумали технологию сжатия без потери качества (комбинация алгоритмов DCT и black truncation coding), благодаря которой вся мега-текстура занимает в памяти 8 мегабайт. То есть, внедрение этой технологии не потребует очередного обновления «железа», а наоборот, снизит нагрузку на оперативную память.
Кроме того, Megatexture – не просто текстура в привычном смысле этого слова, это информационный каркас, который содержит информацию о типе поверхности (вода, песок, трава, камни), ее физических свойствах (упругость, вязкость, степень отражения света) и звуках при ходьбе или езде по конкретному участку карты. Естественно, каждый пиксель ландшафта уникален, и программисты сами решают, куда воткнуть прудик и где устроить непроходимые заросли.
Изрядной модернизации подверглась анимация. На движения персонажа влияет не только класс бойца, но и его снаряжение (бегать с ракетницей намного тяжелее, нежели с автоматом). Чтобы понять, как сильно ранен боец, достаточно одного взгляда – анимация с поразительной точностью отражает все изменения в жизнедеятельности, будь то строгг или человек. По заявлениям разработчиков, системные требования останутся на уровне Doom 3 (напомним, игра 2004 года выпуска).
Роскошная графика? Присутствует. Отточенный геймплей? В наличии. Мультиплеер, приправленный тактическими возможностями противоборствующих сторон? Куда ж ему деться! Заветное слово в названии, опять же. На словах все это внушает доверие, и перспектива разменять 50 «зеленых президентов» на резвые, грандиозные забеги с использованием различной техники кажется вполне справедливой. Остается надеяться, что амбиции Splash Damage попадут в нужное русло, хотя в любом случае выбор «сетевых шутеров нового поколения» у вас будет достаточно широк. СИ

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМЫ:
PlayStation 2, Xbox, GameCube
ЖАНР:
action.platform.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Vivendi
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
Krome Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ДАТА ВЫХОДА:
10 октября 2006 года (США)
ОНЛАЙН:
http://www.spyrothedragon.com

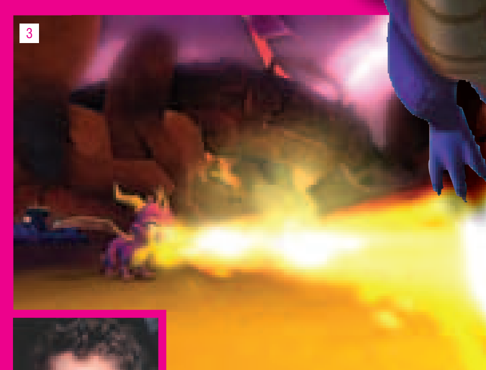


Автор:
Андрей Загудаев
zizu-rb@yandex.ru









1 Несмотря на скромные размеры нашего героя, именно он, мгновение спустя, выйдет победителем из этой схватки.

2 Встретив нового противника, не спешите кидаться в бой – подумайте, для магии какой стихии он может быть наиболее уязвим?

3 Совершенствуйте навыки, и в конце игры фиолетовый дракоша превратится в настоящую машину для истребления противников.



Чтобы накинуть очков проекту, Vivendi пригласила на озвучивание главных персонажей голливудских звезд. Самый известный хоббит человечества Элайджа Вуд отдаст голос Спайро, Гэри Олдмен – пожилому наставнику главного героя Игнитусу, Дэвид Спейд – стрекозе Спарксу.

THE LEGEND OF SPYRO: A NEW BEGINNING

ЛЕДЯНОЙ УРОВЕНЬ, ПЕЩЕРНЫЙ УРОВЕНЬ... ПРЫГ-СКОК! НОВАЯ ИСТОРИЯ. НОВОЕ НАЧАЛО.

История милейшего фиолетового дракона впервые была рассказана почти 8 лет назад – тогда еще молодой командой Insomniac. Фантазеры-разработчики придумали столь красивый и яркий мир, что создавалось впечатление, будто смотришь очередную диснеевскую сказку – настолько завораживало экранное действо. Но, несмотря на теплые отзывы игроков и критиков, спихнуть с вершины Олимпа бандикута Крэша дракону все никак не удавалось. Вскоре оба сериала были брошены своими «родителями»; и если австралийский сумчатый лис пустился во все тяжкие жанровые эксперименты, то Спайро делает последнюю попытку вернуть былую славу – силами Krome Studios.

Сюжет A New Beginning берет начало с того самого мига, как крошечный дракончик появляется на свет. Новорожденному и в голову не приходит, что он будущий спаситель мира. Мало того, он даже не понимает еще, что он дракон! Именно с таким подопечным нам предстоит возиться первые несколько миссий. В The Legend of Spyro: A New Beginning мы повстречаем многих героев, известных нам по прошлым (а для крохи-дракона – будущим) частям игры. Они-то и расскажут малышу о том, что он необычный дракон, которому суждено очистить мир от зла. Исполняющим обязанности Зла в The Legend of Spyro: A New Beginning является коварный и алчный черный дракон Синдер.

Если говорить о геймплее, то новый Spyro, в отличие от прошлых игр сериала, куда больше ориентирован на экшн. Меньше бегать, больше драться– вот девиз A New Beginning. Наш маленький друг владеет огромным количеством приемов, с помощью которых будет лихо сметать врагов со своего пути. Приемы делятся на три категории: melee (рукопашные), aerial combo (воздушные комбо) и breath attack (с использованием огненного дыхания). Причем в каждой категории можно выбрать из четырех различных магических атак, каждая из которых соответствует одному из элементов жизни: лед, огонь, молния, земля. Заодно Krome Studios наградила Spyro и специальными Fury-ударами. Нажали одну кнопочку, и вам не придется возиться с большой группой монстров – суперудар свое дело знает.

Вернемся к магии. Зачем все эти первоэлементы вообще нужны? Противники в The Legend of Spyro: A New Beginning имеют свои слабые и сильные «стихийные» стороны. Например, в Огненной пещере (Fire Cave) монстров умнее лупить «ледяными» приемами – принцип тот же, что в любой классической RPG. Главное, чтобы эта система органично вписалась в геймплей и не мешала нам с вами помогать маленькому, но очень гордому дракону освобождать мир от зла.

Все навыки Spyro можно будет улучшать по мере прохождения игры. Собираем кристаллы и приобретаем то умение, какое захотим. Причем, уверяют разработчики, на прокачку всех навыков кристаллов в игре попросту не хватит, поэтому бездумно «качать» героя не выйдет, придется выбирать, какого дракона вы намерены вырастить.

Кстати, имейте в виду: одними сухопутными уровнями игра не ограничится. Ведь сказочные драконы обязательно умеют летать! Еще вас ждет пятерка удивительных боссов, каждый из которых (кроме последнего) уязвим лишь для определенного вида «стихийных» атак. А показанный на E3 ролик намекает: главные сюрпризы еще впереди! Но самое главное – новая игра должна ответить на мучающий всех вопрос: что ждет Спайро дальше? Второе рождение или последний гвоздь в крышку гроба? Очень бы хотелось, чтобы A New Beginning в полной мере соответствовала своему названию. Скрестим пальцы. СИ



СЕЗОН ПРОДОЛЖАЕТСЯ
Мы не будем говорить о себе.
Ты все увидишь сам.
Если ты быстр,
мы будем быстрее,
точнее, лучше.
Мы принесем победу
своей команде,
гордость своей стране.
Это не просто игра.
Это личное...
FIFA 07
ВПЕРВЫЕ! ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!
ЗВЕЗДНЫЙ СОСТАВ КОММЕНТАТОРОВ:
ВАСИЛИЙ УТКИН
ВАСИЛИЙ СОЛОВЬЕВ
Сезон продолжается с 29/9
FIFA07.ea.com
3+
www.pegi.info
FIFA
PC DVD
PlayStation.2
PSP
АНГЛИЙСКАЯ ВЕРСИЯ
ПОЛНОСТЬЮ
EA SPORTS
FIFA 07



ИНФОРМАЦИЯ

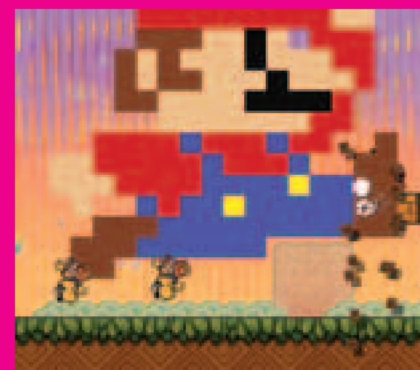
ПЛАТФОРМА: GameCube
ЖАНР: action.platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Intelligent Systems
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2007 года
ОНЛАЙН: http://www.nintendo-europe.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Усатый гигант

Как и в недавней New Super Mario Bros для Nintendo DS, в Super Paper Mario главный герой сможет увеличиваться в размерах – да так, что займет при этом весь экран. Но, в отличие от проекта для карманной консоли, здесь гигантский водопроводчик больше напомнит самого себя времен 8-битной NES, разве что пиксели станут не следствием технических ограничений, а данью выбранному стилю. Кстати, на этот раз чудеса акселерации главный герой демонстрирует не под влиянием грибов (что обычно для игр с Марио в главной роли), а под воздействием сияющих звезд. Увы, Nintendo не торопится рассказывать о возможностях Марио-исполина.







1 От сбора монет и истребления черепах по-прежнему никуда не деться.

2 Только что вы смотрели на плоский бумажный мирок…

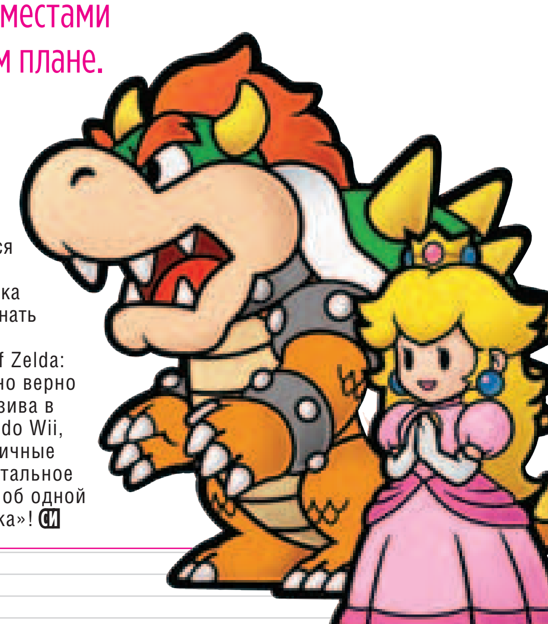
3 …а в следующую секунду, он меняется до неузнаваемости!

SUPER PAPER MARIO

НЕ СМОТРИТЕ, ЧТО НОВЫЙ МАРИО СЛОВНО ИЗ БУМАГИ. ОН ПО-ПРЕЖНЕМУ ПОЛОН СИЛ И ГОТОВ НА ПОДВИГИ.

Восемь миров, два помощника (Принцесса да неугомонный Боузер) и яркая внешность – вот что такое Super Paper Mario, новое детище студии Intelligent Systems.
Предыдущие части сериала не чурались ни платформеров, ни RPG (особенно в том, что касалось развития персонажей и боевой системы). Однако в Super Paper Mario ролевая составляющая либо совсем сойдет на нет, либо, по крайней мере, здорово усохнет. Зато для любителей классических платформеров игра станет желанным подарком ближе к концу года. Почему разработчики решились на такой шаг? Очевидно, поводом послужили не самые впечатляющие продажи Paper Mario: The Thousand Year Door.
И все же не расстраивайтесь. Пусть перед нами уже не RPG, но и в Super Paper Mario найдется место оригинальным идеям, которыми славятся «бумажные» проекты. Взять хотя бы использование 2D- и 3D-технологий при создании уровней. На первый взгляд, подвох трудно заметить: этапы кажутся плоскими, лишь местами бросаются в глаза объемные декорации на заднем плане. Но стоит нажать кнопку R, и камера тут же разворачивается на 90 градусов. Теперь протагонист вынужден перемещаться уже не влево и вправо, но вглубь экрана. Стало быть, появляются новые возможности для изучения мира, решения головоломок и поиска секретов (их, как обычно, будет предостаточно). Интересно реализовано и получение/использование предметов. До них можно «дотягиваться», а затем захватывать специальной иконкой, которая постоянно следует за героями. Едва тот или иной объект оказался в вашей власти, его разрешается использовать как снаряд. Но после каждого выстрела иконка пустеет, и поиски нужно начинать заново.
Пока грядущая The Legend of Zelda: Twilight Princess медленно, но верно превращается из GC-эксклюзива в стартовый проект для Nintendo Wii, у Super Paper Mario есть отличные шансы привлечь к себе пристальное внимание. Ведь мы говорим об одной из последних игр для «Кубика»! СИ

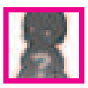
> На первый взгляд этапы кажутся плоскими, лишь местами бросаются в глаза объемные декорации на заднем плане. Но стоит нажать кнопку R, и мир преобразится!




FLATOUT 2™
Забудьте про ремни безопасности!
BUGBEAR
POWERED BY gamespy
NVIDIA
Бука
© 2006 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and development by Bugbear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire and the "E" logo are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

ИНФОРМАЦИЯ

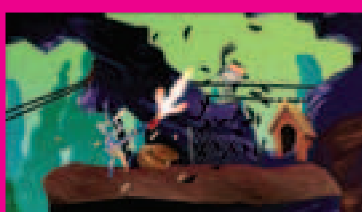
- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** action.platform
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Shiny Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ДАТА ВЫХОДА:** март 2007 года
- **ОНЛАЙН:** http://www.shiny.com



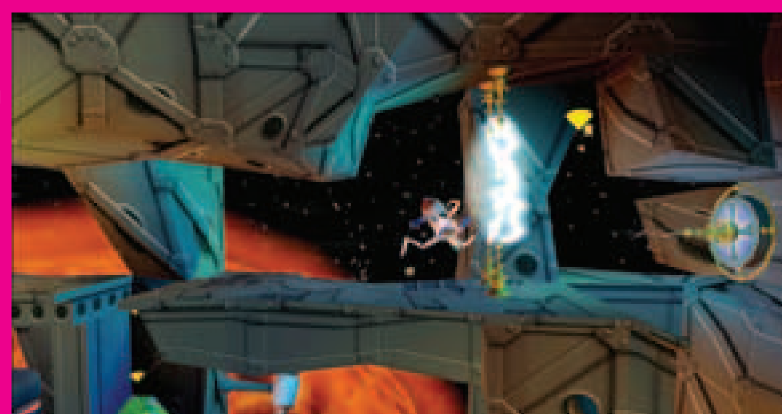
Автор:
Евгений Закиров
orange.range@mail.ru



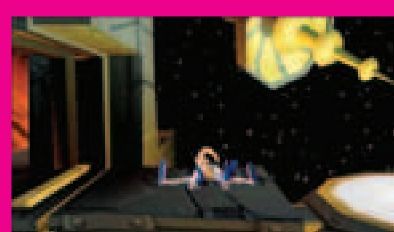


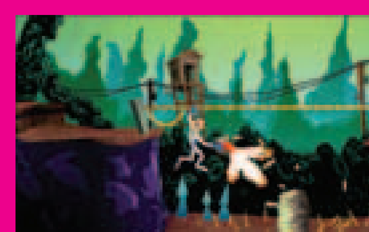


1 КОРОВА ЕСТЬ. ОСТАЛИСЬ БАБУШКИ, ЩЕНКИ И САМОНАВОДЯЩИЕСЯ ДОМИКИ. БЕЗ НИХ ПОКЛОННИКИ ДЖИМА НЕ ПРИЗНАЮТ!









EARTHWORM JIM

КЛАРК КЕНТ ПОДЗЕМНОГО МИРА – НЕОТРАЗИМЫЙ ЧЕРВЯК ДЖИМ – ВЕРНУЛСЯ И ГОТОВ СПАСАТЬ ПРИНЦЕСС!

Червяк Джим никогда в супергерои не рвался. Его извечная голубая мечта – избавиться от страшной и почему-то всегда голодной вороны, что подкарауливала героя каждый раз, как тот вылезал подышать свежим воздухом. Но вот однажды вместо вороны его встретил скафандр. Забравшись в него, Джим обрел руки-ноги, плечи, торс и даже пресс настоящего атлета! К несчастью, от вороны избавиться он так и не успел: внезапно нагрянули коварный Psy-Crow с властолюбивой Королевой, желающие этот скафандр отнять, вселенную поработить, а милейшую принцессу «Как-Там-Ее-Зовут» заточить в темницу и на волю не выпускать лет сто, не меньше. Тогда-то Джим и понял: черт с ней, с вороной, его ждет судьба спасителя человечества. Хотя история эта знакома каждому, кто застал времена SNES и Mega Drive, разработчики из Shiny Entertainment решили рассказать ее еще раз. Разумеется, не без приятных дополнений. Так, в качестве подходящей платформы была выбрана PSP, а на смену полюбившемуся многим двухмерному движку пришло современное, но все равно неожиданное 3D. Схема игрового процесса осталась прежней – Джим перемещается исключительно в одной плоскости (слева направо и наоборот), расстреливая из красного бластера зеленых пришельцев и используя собственную голову в качестве кнута. Он также научился собирать улучшения для своего костюма и обзавелся новыми способностями, вся правда о которых пока держится в строжайшем секрете. Зато уже сейчас известно, что, помимо одиночного режима из 12 уровней, нас ждет еще и мультиплеер на двух игроков. Работать он будет по «принципу соревнования»: двух червей в космических костюмах забрасывают на один из выбранных уровней и заставляют состязаться, кто быстрее дойдет до конца живым, сколько добрых дел успеет сделать и какие тайники по дороге обнаружит.

Настораживает одно обстоятельство: нет и намека на мини-игры, коими славилась оригинальная дилогия.
С исчезновением пикирующих с небес бабушек еще можно смириться, но уровень со щенками просто так вычеркнуть непозволительно. Как и завораживающий эпизод плаванья Джима-червяка под музыку Бетховена. Пока мы можем только строить догадки, все говорит о том, что в основу PSP-римейка легла лишь первая часть игры (1994 год), вторую авторы то ли забыли, то ли оставили «на потом». Зато чем любит прихвастнуть новая игра, так это большими и детально проработанными уровнями. В действии показан был только один – свалка, которую, по странному стечению обстоятельств, не поделили птицы и осы. Герой вклинивается в самый неудачный момент выяснения взаимоотношений, когда стороны приняли единогласное постановление о начале военных действий и никакой червяк их мнения изменить уже не в силах. В таких негостеприимных условиях приходится выполнять боевые задачи, искать местного босса, уничтожение которого отчасти сгладит конфликт, один раз смыться в невесть откуда взявшийся унитаз и расколоть не одну загадку. Сами по себе они не сложные, но утомительные: приходится часто возвращаться обратно и проверять, не открылся ли новый путь. Зато появится желание воспользоваться еще одним неожиданным нововведением – пуститься в пляс. Да-да, Джим разучил несколько модных движений и готов показать их в своем зажигательном червячьем танце. После такого обвинить разработчиков в самокопировании не получится при всем желании. Пусть большинство принятых ими решений расцениваются не иначе как «странные», все они как минимум интригуют. Но этого недостаточно. Даже если Shiny удастся возродить удалой задор оригинала, насколько ему будет соответствовать игровой процесс – еще предстоит выяснить. СИ

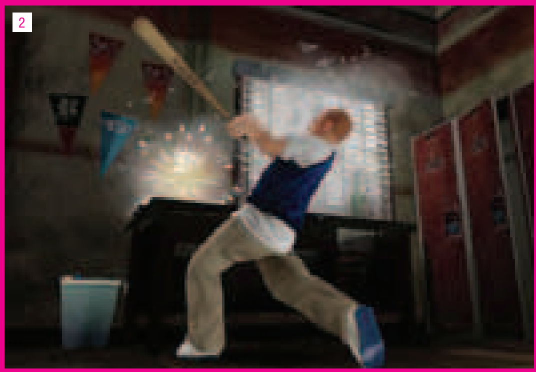
1 Чего только не сделает хулиган ради внимания отличницы! Любителям «горячего кофе» здесь, конечно, не нальют, однако возможность завести подружку у Джимми будет.

2 Хлипкие биты будут ломаться после пары-тройки хороших ударов.

3 Сказано ведь, школа элитная! В вашей были соревнования по картингу? А еще тут можно покататься на скейтборде и на велике.

4 Искушенному геймеру одного взгляда достаточно: «Что-то здесь есть от GTA».

5 Кулаками со старшеклассником не справиться – силенки пока не те. Значит, будем брать хитростью!



2



3



1

Хулиганье и латынь

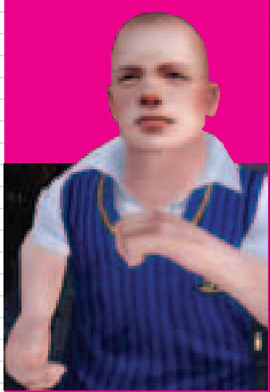
Буквально перед сдачей номера появилась информация о том, что компания Rockstar приняла решение издавать Bully на территории Европы под иным названием. Отныне игра именуется в честь девиза Булвортской академии – «Canis Canem Edit» (см. на гербе внизу), что в переводе с языка Овидия, Цицирона и Юлия Цезаря означает «человек человеку волк».

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2
- **ЖАНР:** action-adventure.modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Rockstar Games
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar Vancouver
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** 20 октября 2006 года (Европа)
- **ОНЛАЙН:** http://www.rockstargames.com/bully/home



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



BULLY

«ШКОЛЬНЫЕ ГОДЫ ЧУДЕСНЫЕ». МУЗЫКА НАРОДНАЯ, СЛОВА ROCKSTAR.



4



5

Знакомьтесь – Джимми Хопкинс. В свои 15 лет уже был однажды исключен из школы, и теперь отправлен не очень-то заботливой матерью в закрытую школу под названием Bullworth Academy. Задача героя – протянуть год в элитной alma mater. Значит, будем учиться, учиться и учиться? Название игры намекает на иной поворот событий. Слово «bully» переводится совсем не как «ботаник», а вовсе даже как «задира», «забияка», «хулиган» и «драчун».
Так что же это, Rockstar опять за свое? Можно сказать и так. Пусть в игре нет пистолетов и ножей, не льется кровь и не умирают проститутки, однако бейсбольные биты в Булвортской академии в ходу. Что уж тут говорить о запрещенных Женевской конвенцией бомбах-вонючках, а также рогатке – оружии настолько коварном, что даже взрослым его не дают? Кое-что по силам смастерить самому, если прилежно изучать химию.
Обитатели школы принадлежат к разным группировкам... ну почему же сразу преступным? Да, есть среди них и тупые качки, и заносчивые старшеклассники, но попадаются и забитые зубрилы, фанаты «комнатных» ролевушек. Они называют нашего героя «сэром Джеймсом» и просят Джимми отобрать у хулиганов драгоценные листочки с описаниями персонажей. Без драки, хотя и «во имя добра», не обойдется. Однако не все решают кулаки – собственно молотилово ведется одной кнопкой, но ведь можно дополнительно унизить противника с помощью приемчиков вроде «крапивки» да «шершавчика» или, наоборот, извиниться и попробовать решить дело миром. Просто так лезть на рожон не рекомендуется – за порядком в школе следят специальные дежурные, а если наш герой задумает обидеть девочку, то тут же получит пинка по репродуктивным органам. К тому же, напинав члену любой банды... извините, любого школьного

> Есть и тупые качки, и заносчивые старшеклассники, но попадаются и забитые зубрилы, фанаты «комнатных» ролевушек.

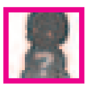
сообщества, вы тут же настроите всю компанию против себя и можете даже застрять в сюжете, пока не искупите свою вину. Впрочем, пока история буксует, можно получать положительные очки (да и просто звонкую монету), выполняя побочные задания.
Подобные механизмы мы наблюдали еще в GTA, но поскольку Bully – игра все-таки про школу, у героя есть и специфические обязанности – не поверите, ходить на уроки. Каждый день Джимми нужно отсидеть по 6 академических часов за партой. Среди обещанных дисциплин – физкультура, химия, английский и изо. Каждому предмету соответствует мини-игра, позволяющая открыть те или иные бонусы. Однако урок можно и прогулять – в этом случае герой будет играть в прятки со школьными «полисменами». Застукают – добро пожаловать на ковер к директору, а от него – в новую мини-игру: «выкопай из снега директорскую тачку», например.
Свободного времени у Джимми хватает. После уроков учеников выпускают в город, а там – множество способов заработать или потратить деньги. Летом можно наняться стричь газоны или разносить газеты, зимой – убирать снег. На вырученные деньги стоит накупить «патронов» к рогатке, петард, конфет, сменить прикид, сделать татуировку и даже... постричься. А теперь внимательно смотрим на героя и гадаем – а как? В октябре узнаем! СИ



ТЕБЕ СУЖДЕНО ИЗМЕНИТЬ МИР
и ПЕРЕПИСАТЬ МИФЫ
путешествуй по древнему миру
сразись с ужасными тварями и легендарными чудовищами
создай своего уникального персонажа, выбрав один из 28 классов
TITAN QUEST
От создателя игры *Age of Empires* Брайана Салливана и автора сценария к фильму *«Храброе сердце»* Рэндела Уоллеса – инновационная ролевая игра, действие которой разворачивается в древней Греции, Египте и Китае.
Боги ищут героя, который смог бы переломить ход эпической битвы с Титанами. В его руках окажутся судьбы мира.
THQ
IRON LORE
© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
Бука

ИНФОРМАЦИЯ

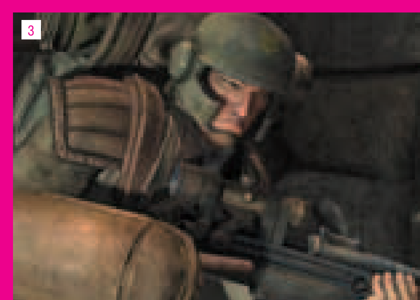
ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3
ЖАНР:
shooter.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sony Computer Entertainment
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
Incognito
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 32
ДАТА ВЫХОДА:
20 ноября 2006 года (США)
ОНЛАЙН:
http://www.us.playstation.com/Content/OGS/GMID-004/Site

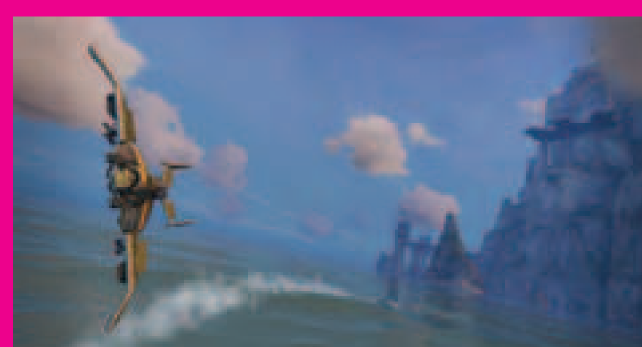


Автор:
Андрей Загудаев
zizu-rb@yandex.ru









1 Движок Havok в который раз творит чудеса. Строения разрушаются очень зрелищно!

2 Такую красоту не испортить даже неказистым дизайном.

3 До недавнего времени вся мировая общественность была уверена, что Warhawk – «игра про самолетики». Однако ж, и бравым воякам место нашлось.

WARHAWK

DUAL SHOCK 3 В НЕБЕСАХ, ИЛИ PLAYSTATION 3 И САМОЛЕТЫ.

Warhawk – первый проект в линейке игр PlayStation 3, который использует сенсоры движения, вживленные в новый Dual Shock. Очень часто бывает, что такие игры становятся заложниками революционных инноваций. Разработчики направляют все силы на их оттачивание, зачастую забывая о простом: геймплее, графике или управлении… А иногда и обо всем сразу. Хочется надеяться, что Incognito не из таких. Хотя нас ждет римейк оригинальной Warhawk 1995 года от SingleTrac (PS one), разработчики взяли на себя смелость изменить сюжетную линию. Роль главного героя в новом проекте студии Incognito занял Зак Арчер (Zach Archer). Футуристическую вселенную заменил целиком вымышленный мир, который, по сюжету, никак не поделят две противоборствующие силы с непереводимыми названиями – благородные Eucadians и нечестивые Chernovans. Самое интересное, что для истребления противника обе стороны используют техническое вооружение 50-х годов известного нам XX века, «с легким налетом идей из далекого будущего». Так что привыкайте к тому, что ржавые танки стреляют плазменными снарядами, а самолеты имеют сверхзвуковое ускорение. В новой Warhawk также будут присутствовать и персонажи из оригинальной игры. Например, Эллиотт Хэтч (Elliott Hatch – экс-главный герой времен первой PlayStation) переквалифицировался в командного офицера, который будет вас информировать перед боевыми заданиями на протяжении всей игры.

Главным отличием Warhawk от других анонсированных для PS3 игр является, как мы уже говорили, управление. Специальные датчики (они же «гироскопы») дают возможность управлять летательным средством простыми движениями рук. Представьте, что в ваших руках штурвал самолета, а эскадрилья противника, заметив вас, вдруг бросилась на таран, одновременно поливая огнем из всех орудий. Что делать? Как избежать столкновения? Зажимаем кнопочку R1, наклоняем контроллер в нужную сторону, и неприятель остается с носом. В показанной на E3 версии управление было настолько удобным, что невольно возникало чувство, будто управляешь настоящей боевой машиной. Ну а консервативные геймеры с легкостью могут отключить эту функцию в меню Options, лишив себя изрядной доли удовольствия. Но каждому, как говорится, свое.

Incognito и SCEA обещают огромный многопользовательский режим на 32 игрока, построенный по канонам серии Battlefield. Ведь в финальной версии игры мы сможем управлять не только летающей техникой, но и наземной. Также при посредничестве нового онлайн-сервиса от Sony мы получим возможность скачивать дополнительные бонусы (патчи, модели, карты), подобно тому, как это реализовано у Microsoft в Xbox Live.

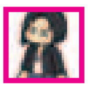
Графика Warhawk – отдельная песня. О призрачных красотах прошлогодней технологической демки (помните видеоролики?) можно забыть: этим летом на суд общественности Incognito представила игру в «настоящем» варианте. Закрыв глаза на некоторые шероховатости (например, до сих пор ничуть не впечатляют модели наземных строений), можно сказать, что разработчики потрудились на славу. Расстраивает лишь одно: чтобы насладиться здешними пейзажами в полной мере, понадобится дорогой широкоформатный телевизор. Красота требует жертв… СИ



TEKKEN™
DARK RESURRECTION
КУПИТЕ ДИСК С ЭКСКЛЮЗИВНОЙ ДЕМО-ВЕРСИЕЙ
TEKKEN DARK RESURRECTION ДЛЯ PSP
ЗА 199 Р.
И ПОЛУЧИТЕ
СКИДКУ 300 Р.
ПРИ ПОКУПКЕ ПОЛНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ!
КТО СТАНЕТ КОРОЛЕМ ЖЕЛЕЗНОГО КУЛАКА?
Новые бойцы, новые арены, новые приемы, новые возможности... Продолжение легендарной серии виртуальных единоборств – **только для PSP!**
Эксклюзивная демо-версия предоставит вам возможность сыграть за одного из трех персонажей - Jin, Lili или Dragunov и даже помериться силами с друзьями в сетевом режиме!
ДЕМО-ВЕРСИЮ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ
В МАГАЗИНАХ:
16+
www.mypsp.ru
РЕКЛАМА

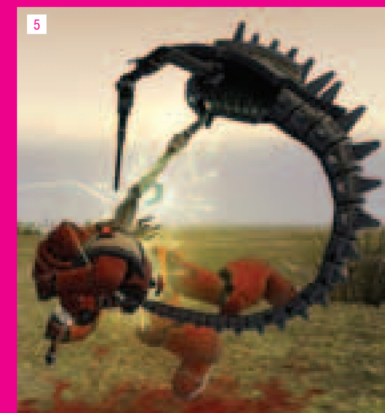
ИНФОРМАЦИЯ

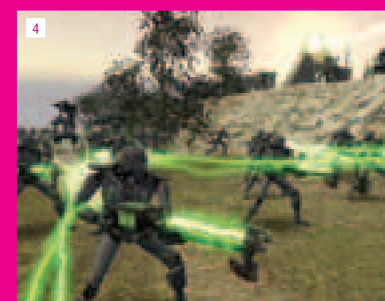
ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.real-time.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Relic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:
октябрь 2006 года
ОНЛАЙН:
www.dow-darkcrusade.com



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru









1 Бедняги tau просмотрели лазутчика некронов, теперь он играючи разрывает их на куски!

2 Прорваться через линию огня под силу далеко не всем.

3 В мире warhammer 40.000 встречаются не только роботы и солдаты, прячущиеся за толстой броней и устрашающими масками.

4 Кадр из фильма «терминатор-4».

5 Иногда кажется, что для стратегии в dawn of war кровавых сцен более чем в избытке.



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE

ПЛАНЕТА МЕРТВЕЦОВ

Чаще всего дополнение к полюбившейся стратегии выглядит бледно рядом со своим могучим предшественником. Не удивительно – наткнувшись на отличную идею, авторы в спешке готовят для поклонников с десяток дежурных миссий, рисуют пару занятых персонажей и выжимают из сценаристов связную историю. Но у студии Relic совершенно другой подход. На первый взгляд проходное дополнение сверкает новшествами и ценится не меньше оригинала. Первое дополнение к стратегическому мастодонту Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault представило игру в новом свете. А теперь на кухне авторов Homeworld готовится второе блюдо к невероятно сочному лакомству для любителей кровавых баталий.
В прошлый раз нам представили всего одну новую расу – Imperial Guard. Но и этого хватило, чтобы игроки вновь с восторгом смотрели на ожесточенные бои закованных в броню солдат. В Dark Crusade появятся еще две стороны, отлично знакомые поклонникам настольных игр Warhammer 40.000.
Первая раса с незамысловатым названием Tau – одна из самых молодых во Вселенной, но уже вовсю рвется к власти. При этом Тау придерживаются политики защиты, а не нападения, и ввязываются в драку, только когда не остается иного выбора. В мире Warhammer 40.000 они ближе всех подобрались к определению «хорошие парни». В сражении стараются действовать открыто, с порядочного расстояния и без подлых трюков. Огневая мощь армии Tau приходится на стройные отряды Fire Warriors, напоминающих роботов из аниме. Их плазменные винтовки без труда укладывают любого рядового пехотинца. Но в ближнем бою снайперы не устоят и против горстки безоружных Space Marine'ов.
Другая раса кажется полной противоположностью насквозь положительным и величественным Tau. Necrons появились 60 млн. лет назад, облетели всю Вселенную и... вымерли. Теперь, когда молодые цивилизации безнадежно перессорились и ввязались в битву за Кронос, важную для всех сторон планету, проснулась мертвая раса. Похоже, что дизайнеры вдохновлялись фильмом The Terminator, когда придумывали модели восставших из праха солдат. Они не отличаются мощной пехотой, как у тех же Tau, да еще и скорость перемещения заставляет трижды проклинать их давно почивших родственников. Но у Necrons есть одно преимущество, которое пробивает даже самую крепкую оборону. Воины-мертвецы возрождаются и идут в бой даже после разрыва снаряда. Разумеется, они не всегда поднимаются из могил, но разбить хотя бы два раза армию Некронов по силам далеко не каждой армии.
Впрочем, Вселенную делят еще пять цивилизаций, не менее захватывающих воображение. Вы сами выбираете, какими дорогами поведете солдат к заветной планете. Пространство игры поделено на небольшие секторы, и чтобы захватить такую зону, вы непременно ввязываетесь в драку с тем, кому она принадлежит. Похожим способом мы уже делили мир в Rise of Legends, Rome: Total War и The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II.
Теперь игроку самому предстоит определять ход боевых действий, размышлять над стратегической картой и стараться удачнее распределить войска по отвоеванным колониям. Из линейной стратегии с четко прописанным набором миссий Warhammer 40.000: Dawn of War превращается в эпичный варгейм, где ценится не только умение обводить солдат в «рамку». СИ



Сделай из него человека!
КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure.first-person.modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Revolution Software/Sumo
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2006
- **ОНЛАЙН:** http://www.brokensword.com



Автор:
V.P.
fanta4c@mail.ru







BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ САГИ О СЛОМАННОМ МЕЧЕ.

1 Будут ли в игре аркадные вставки – большой вопрос.

2 Секретная база наводит на мысли о Fahrenheit.

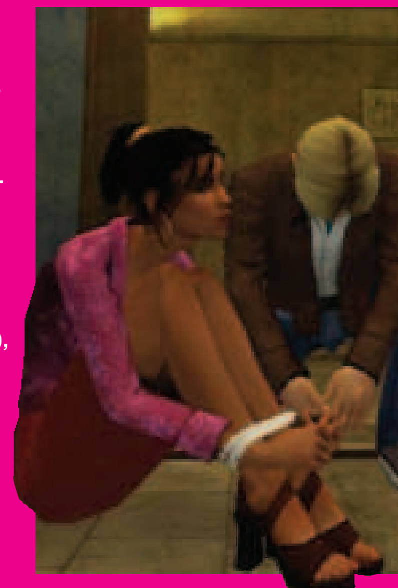
3 На этот раз без атлетических подвигов не обойтись.

История Broken Sword началась в 1996 году. Сюжет закручивался вокруг двух персонажей – Джорджа Стоббарта и Николь Коллард. Сразу после выхода игра завоевала популярность. Две первые части были основаны на системе управления point-and-click. Третья игра серии вышла в 3D. Интересный игровой процесс, помноженный на неплохую идею и графику, собирал все больше и больше поклонников по всему миру, что стало неплохим поводом для компании Revolution Software взяться за воплощение в жизнь четвертой части...
Первая весточка о Broken Sword 4 появилась в августе 2005 года. Revolution Software не только скрывали факт разработки целых полгода, но и поскупились на подробности позже, когда карты были раскрыты. Обрывки сюжета никак не складывались в единую картину и больше напоминали глупую шутку: Джордж влюбляется в незнакомку, ему необходимо найти артефакт с непроизносимым названием и в очередной раз спасти мир – никакой конкретики и ни слова о Николь! Лишь с одним Revolution Software как будто определились: игра разрабатывается исключительно для PC, консоли останутся в стороне. Если в последний момент никто не передумает, конечно. Такой шаг назад (ведь третья часть серии была нацелена в первую очередь на владельцев PlayStation 2 и Xbox) удивил многих, но только не тех, кто следил за продажами: вопреки ожиданиям разработчиков и издателей, PC-версия The Sleeping Dragon продавалась куда лучше консольных.
Впервые для разработки игры была привлечена третья сторона – компания Sumo Digital, в которую уже успела перебраться часть сотрудников Revolution Software. Исполнительный директор Чарльз Сесил спешит уверить: опасаться за будущее компании не стоит, Sumo Digital – отличный партнер, на плечи которого возложена продюсерская миссия и непосредственно выпуск игры, а сценарием и дизайном по-прежнему занимается Revolution Software. Фанаты ожидали возвращения в 2D – ведь, казалось бы, столько грязи вылили на движок третьей части, но не тут-то было: неизвестно, что думает мсье Сесил, но издатель THQ настаивает на своем – возвращаться к веку прошлому не собираются. Однако лицензировать движок Doom 3 или последний Unreal также никто не намерен: внешне The Angel of Death напомнит третью часть, но не спешите с выводами – никакой халтуры здесь нет. Во-первых, The Sleeping Dragon и сейчас выглядит современно, а во-вторых, вряд ли кто-то будет спорить, что при переходе в 3D Broken Sword приобрела несколько преимуществ – в тех же видеовставках игра стала больше походить на фильм. THQ тоже можно понять – мультипликационные квесты, какими бы они интересными ни были, привлекают в 21-м веке по большей части только дошкольников, а Broken Sword сложно назвать детской игрой.
Зато в другом разработчикам удалось угодить игрокам старой школы: отныне управлять можно не только с клавиатуры – нам пророчат триумфальное возвращение мыши. Стоит отметить, что и самим разработчикам больше нравится управление при помощи компьютерного «грызуна» – все ознакомительные ролики с крупицами игрового процесса наглядно показывают управление именно при помощи мыши. Мало того, стандартный point-n-click дополнится так называемым point-n-drag (как несложно догадаться, объекты можно будет перетаскивать). Пока еще не вполне ясны намерения разработчиков, но будем надеяться, что нам предоставят возможность управлять непосредственно руками главных героев.

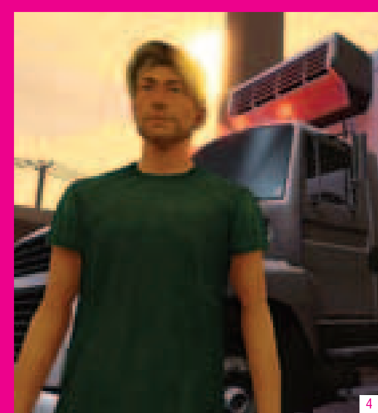


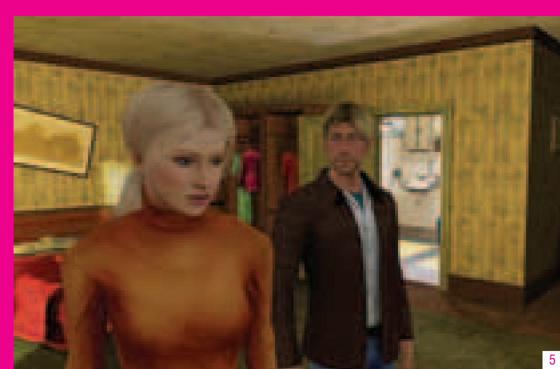
Новое определение в словарь игрока

То, что скрывается за нехитрой аббревиатурой amBX (ambient experience), обещает стать самой любопытной находкой последних лет. Представьте, что вентилятор в комнате работает, когда в игре подул ветерок. А как вам трясущийся во время виртуального землетрясения диван? И это самое малое, что обещает нам Philips – разработчик amBX. Стоит отметить, что amBX придумали не вчера, просто в компании, видимо, действует высокий уровень конспирации: еще в 2000-м приступили к созданию концепта, а вот анонс появился только в 2005-м. Взаимодействие с внешними устройствами будет происходить по беспроводному каналу (надо полагать, Bluetooth), но отметим – только заявленная Philips бытовая техника поддерживает amBX, так что заинтересованному игроку придется раскошелиться. Следить за свежими новостями вы можете на сайте http://www.ambx.com (там же можно найти любопытный журнал amBIENT Magazine). При чем здесь вообще Broken Sword 4? Просто это первая игра, которая поддерживает новую технологию, а Чарльз Сесил и Sumo Digital уже рассыпались в комплиментах в адрес amBX.









1 В The Sleeping Dragon комнаты смотрелись несколько пустовато, в The Angel of Darkness пустоту заполнили.

2 Подобные вставки не были лишними даже в The Sleeping Dragon.

3 Остается только гадать, кто эта прекрасная незнакомка.

4 Видеоролик или часть игры? Вряд ли игроку дадут управлять камерой, но было бы занятно.

5 Джордж стал чем-то походить на Брэда Питта.

Наш трижды спаситель мира ни разу не почивал на лаврах (конечно, ведь о его подвигах никто кроме нас с вами не узнал).

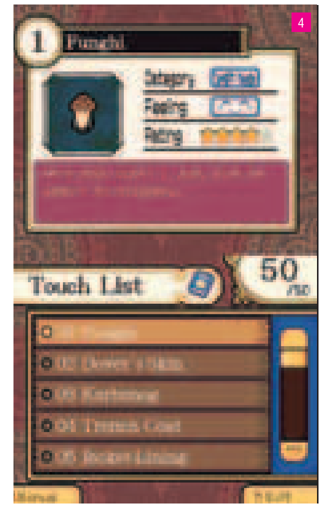
В новинках числится PDA-устройство – причем это не просто дань моде, как в Tomb Raider Legend, где о существовании PDA 90% геймеров забывали через 5 минут после старта. В The Angel of Darkness «карманному» интерфейсу отводится не последняя роль даже в решении головоломок – к примеру, уже сейчас доступен ролик, где сам Чарльз Сесил показывает, что PDA сгодится для взлома серверов.
Но не манера управления, не симпатичная наружность и не новшества привлекают игроков в Broken Sword из года в год. Изображавшая на протяжении шести месяцев партизана Revolution Software внезапно стала сыпать подробностями как из рога изобилия.
Наш трижды спаситель мира ни разу не почивал на лаврах (конечно, ведь о его подвигах никто кроме нас с вами не узнал), и мало того – события The Sleeping Dragon и вовсе вышли ему боком: ФБР взяло Стоббарта на карандаш, а работодатели при одном только взгляде на резюме Джорджа делают каменные лица. Работая в не самой успешной страховой компании, Джордж в один прекрасный день сталкивается с той самой блондинкой, разговоры о которой ведутся уже не один месяц. Как выясняется, ее зовут Анна Мария, и она взывает о помощи в попытках спасения некоего манускрипта. Что это за манускрипт и какая роль отведена ему в сюжете, сказать сложно.
Зато известны другие подробности: Джордж влюбляется в Анну Марию. А вот долго муссируемые слухи о гибели Николь в самом начале игры были опровергнуты – пока что неизвестно, сколько протянет наша любимая журналистка, но в начальном ролике погибнуть ей не светит. Правда, отношения между ней и Джорджем станут на неопределенное время еще более прохладными. Сама Николь появится ближе к середине игры, дабы исполнить роль спасительницы Джорджа. От кого или от чего придется спасать Стоббарта, разработчики не уточняют. Как Николь откликнется на появление Анны Марии (пока соперник был только у Джорджа – Андре Лобино), также неизвестно.
Музыкой занимается человек, радовавший поклонников Broken Sword и ранее, – Бен Маккалоу (Ben McCullough), поэтому сомнений в качестве звуковой дорожки не возникает. Однако Бен успел отметить, что, скорее всего, ожидается как минимум одно существенное отличие – музыка будет повторяться в процессе игры: если в предыдущих частях она звучала лишь в особых местах, то в The Angel of Death ее прерывать не станут.
Мало кто ожидал выход четвертой части: Revolution Software всегда представляла Broken Sword как трилогию. Именно поэтому новость о The Angel of Death взбудоражила многих. Очевидные опасения – трилогия превращается в сериал, и каким бы достойным ни получилось продолжение, главное, чтобы в итоге создатели не сколотили что-то вроде Nancy Drew или не распилили проект на короткие эпизоды, предоставляя игру только через Steam. СИ

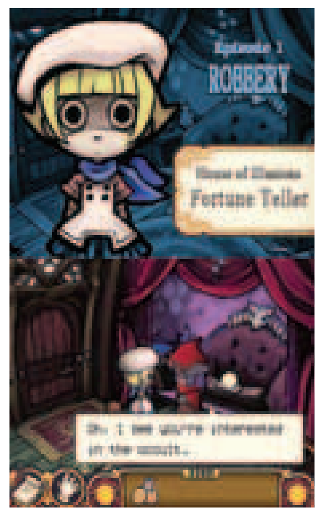


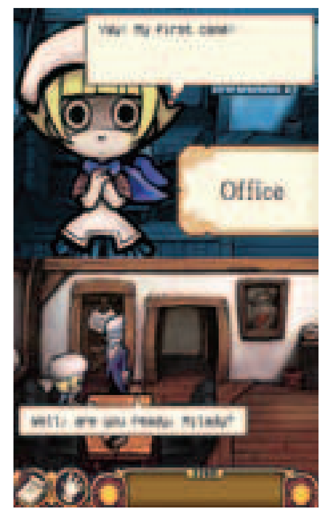












1 На вид Ridge Racer 2 почти не отличается от предыдущей игры.

2 Вряд ли будет отличаться и по ощущениям.

3 Некоторые персонажи способны шокировать своим поведением даже Маккензи...

4 ...хотя говорящих грибов она считает очень милыми. Подумаешь, эка невидаль.

5 Не все знают, что на самом-то деле история Солида Снейка началась еще в средневековье, во время «Войны роз»...

6 Да и щенята тогда были побольше...

RIDGE RACER 2

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** racing.arcade
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bandai Namco
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2006 года (США, Европа)
- **ОНЛАЙН:** http://namco-ch.net/ridgeracers2_psp/index.php

Кажется, союзу Bandai и Namco – равно как и слиянию Square и Enix – не суждено стать браком, заключенным на небесах. Чего только стоит «гоночная» тенденция: в отношении портативных Ridge Racer разработчики пошли тропинкой канадского подразделения Electronic Arts, чьи работники год за годом преподносят слегка улучшенные версии своих спортивных симуляторов, умудряясь ничуть при этом не краснеть.
Оставьте надежды: RR2 не будет щеголять свежим графическим движком, авторы особо не чешутся выдумывать новые режимы, а доза адреналина, что вырабатывается при дрифтинге, не превысит норму. Зато – невиданные ранее машинки; как обычно, из числа тех, что по душе лишь самым отчаянным фрикам. Зато – много-много чистых дорог, не изуродованных следами шин. Да и ухудшаться старые-добрые гонки вряд ли планируют.
В RR2 нам обещают 42 трассы, из которых мы не видели всего 18 – по оставшимся 24 успели вдоволь накататься еще с сереньким Dual Shock в руках, играя на первой PlayStation в Ridge Racer Revolution, Rage Racer и R4: Ridge Racer Type 4. Автопарк из 54 болидов, также знакомых и неоднократно опробованных, пополнится восемью новенькими авто – будет, что называется, чем порулить. Пополнение в режимах куда как скромнее – один-одинешенек Survival Mode, об особенностях которого пока можно разве что гадать. Из прочих «приманок» – около 40 музыкальных треков и возможность многопользовательской игры посредством Wi-Fi, благодаря которой одновременно соревноваться смогут до восьми человек.
Общая механика геймплея останется неизменной – все те же аркадные гонки с абсолютно нереалистичной физической моделью, вымышленными марками железных коней, чарующим саундтреком и нитро-ускорением. Счастливым обладателям первой части заранее советуем дважды подумать, прежде чем откладывать деньги на «новую» игру.

Автор: Spriggan spriggan@gameland.ru

TOUCH DETECTIVE

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** adventure
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Atlus
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** BeeWorks
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2006 года
- **ОНЛАЙН:** http://www.atlus.com/cgi-bin/games?actio

Nintendo DS впору выписывать каждому дипломированному юристу – для тренировок в свободное от работы время. То историю об адвокатах (Phoenix Wright) отреставрируют, то детективное расследование дела о скелетах и украденных сновидениях на двух экранах развернуть удумают. Об этом, конечно, не пишут в учебных пособиях. Зато регулярно пишут, что настоящий детектив должен быть готов ко всему.
Итак, мертвенно-бледная девчушка Маккензи получила в свое распоряжение целое детективное агентство. Поклявшись продолжить дело неожиданно скончавшегося отца, она принимается за самые опасные и таинственные преступления, расследовать которые отказался бы любой здравомыслящий человек. Впрочем, «таинственными» они покажутся только нам: в мире Touch Detective гуляющие по улицам мертвецы в порядке вещей.
Разработчики обещают задействовать все возможности Nintendo DS, но пока этим словам не находится наглядного подтверждения. Так, верхний экран отведен под статистику и меню, а нижний показывает собственно игровое окно с трехмерными моделями персонажей. Ни одной загадки, в которой приходилось бы дуть в микрофон или собирать стилусом мозаику, так и не было показано. Заниматься придется по большей части исследованиями мест преступления (что, учитывая здешнюю атмосферу, должно быть интересно), сбором улик, допросами свидетелей и решением несложных задачек, вроде «дай тому персонажу эту книжку, дверь и откроется».
Помогать Маккензи с расследованиями будут робот-слуга Кромвель и маленький говорящий гриб Фунги. Кроме того, есть несколько эпизодических героев (предположительно – сумасшедших на разные лады), горящих желанием хоть как-нибудь напакостить героине. Все это, разумеется, очень смешно. Как смешны, например, проникновенные монологи из уст говорящей акулы.
До выхода осталось всего ничего – уже в октябре Touch Detective обещает появиться на прилавках. Тогда, дорогой Ватсон, у вас появится возможность взять лупу-стилус и лично раскрыть все самые таинственные преступления этой осени.

Автор: Евгений Закиров orange.range@mail.ru





SUPER SMASH BROS. BRAWL

ПЛАТФОРМА:	Wii	**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**	не объявлено
ЖАНР:	fighting.4x	**ДАТА ВЫХОДА:**	2007 год
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo	**ОНЛАЙН:**	http://www.smashbros.com
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»		
РАЗРАБОТЧИК:	HAL Labs		

Сегодня файтинги очень точно определяют «лица» новейших игровых систем. У Xbox 360 – обворожительные, безмерно красивые девушки, которых Томонобу Итагаки заставил драться, вероятно, по ошибке. На PlayStation 3 появится Virtua Fighter 5 – серьезный и техничный. А Nintendo знай себе закатывает на Wii чудо-веселье, которое придется по нутру всем-всем-всем – от мала до велика.

Как и в случае с GameCube, одной из первых продемонстрированных игр для «консоли, которая никогда не спит» оказалась новая (уже третья по счету) часть небольшого сериала Super Smash Bros., чьи корни восходят ко временам Nintendo 64. Обе предыдущие игры представляли собой файтинги наподобие Power Stone или Naruto: Narutimate Hero – действие разворачивалось на обширных аренах, в двух измерениях, а одновременно принимать участие в битве могли до четырех бойцов – персонажей «Вселенной Nintendo». В этот раз состав действующих лиц поразит еще сильнее: щенок из Nintendogs, лучник-ангелочек Пит из Kid Icarus, злобный мета-рыцарь из приключений Кирби, Варио и – та-да! – Самус Аран без брони! Но гвоздем программы, не поверите, выступает даже не разоблачившаяся космическая охотница, а (внимание!) Биг Босс-Снейк из Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Всецело надеемся, Super Smash Bros. Brawl не заставит долго себя ждать и выйдет вскоре после запуска консоли.

Автор: Spriggan spriggan@gameland.ru









1 Что-то совсем не хочется лезть этому страшилищу на спину.

2 Если Голливуд купит права на экранизацию игры, главный претендент на роль Бернарда – Вин Дизель.

3 Кошки, как и другие питомцы, требуют не только ухода, но и ласки.

LEGEND: HAND OF GOD

ПЛАТФОРМА:	PC	РАЗРАБОТЧИК:	Master Creating
ЖАНР:	role-playing.action-RPG	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	digital tainment pool	ДАТА ВЫХОДА:	весна 2007 года
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»	ОНЛАЙН:	www.master-creating.com

Долгие годы лавры Diablo не дают покоя как известным, так и начинающим разработчикам. «Убийцу» хита от Blizzard, будто новогоднюю елку, обвешивают спецэффектами, придумывают сложные системы прокачки персонажей, сочиняют эпические истории. В Legend: Hand of God авторы пойдут еще дальше – они превратят вторую по счету игру в «киношный» action-RPG.

Сценариста для «Легенды» отыскали в Голливуде. Им стала Сюзан О'Коннор (Susan O'Connor), придумавшая сюжет Dungeon Siege II. О завязке известно немного. Наш герой-одиночка гордо выходит на бой с армией, состоящей из грозных орков, троллей и прочей фэнтезийной нечисти. Кстати, за внешний вид персонажей отвечает мистер Пол Кэмпьон (Paul Campion), прославившийся на весь мир своим Барлогом для фильма «Властелин Колец». Многие поклонники Diablo свято верят, что одного из самых запоминающихся монстров трилогии полностью «сдули» с их ненаглядного Дьявола.

Legend: Hand of God создатели называют «киношной» не только из-за гостей из Голливуда. Каждого монстра в игре вы будете убивать особым способом. Если рядовым оркам достаточно пары взмахов вашего меча чтобы распрощаться с головой, то с гигантами все не так просто. Чтобы завалить, например, огромного тролля, герою придется вскочить ему на спину и перебить мечом позвоночник. При этом управление персонажем обещают сделать простым и понятным.

Автор: Александр Краснов orcy@gameland.ru

VAMPIRE STORY

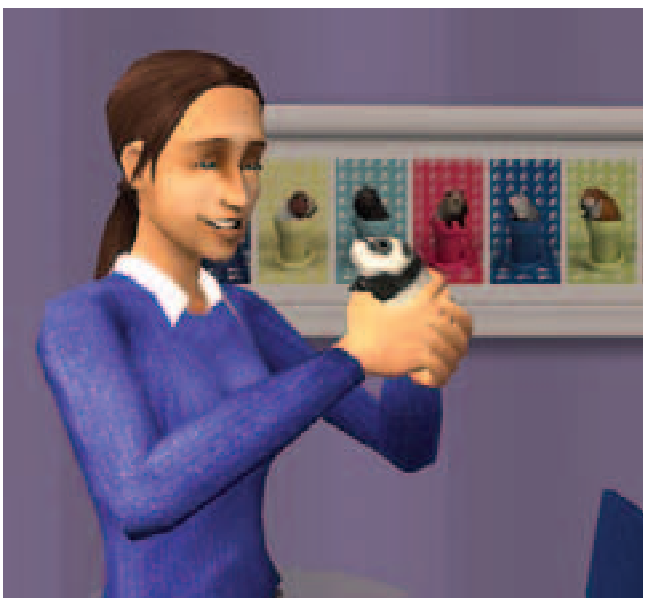
ПЛАТФОРМА:	PC	РАЗРАБОТЧИК:	Mayhem Studios
ЖАНР:	role-playing.PC-style	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен	ДАТА ВЫХОДА:	начало 2007 года
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен	ОНЛАЙН:	http://www.mayhem.sk

С времен романа «Дракула» Брема Стокера и знаменитого черно-белого киношедевра «Носферату» прошло немало лет. Вампиры царили на страницах книг Энн Райс, в комиксах, повествующих о похождениях охотника на вампиров Блейда, получили воплощение в легендарной серии игр Castlevania. Мы видели уйму фильмов о нежити, хороших и разных... Вампиры остаются вне моды и времени. Они всегда притягивают и завораживают.

Компания Mayhem Studios работает над проектом Vampire story. На этот раз действие разворачивается в заброшенном городском порту. Под покровом ночи на одном из пирсов происходит убийство, жертвой которого становится известный охотник на вампиров с русским именем Иван. Ни одна из существующих в городе группировок Носферату не берет на себя ответственность. Наш герой – молодой человек по имени Бернард – начинает расследование таинственного происшествия и выходит на след целого подпольного клана кровососов. Разработчики делают ставку на особое настроение, которым собираются наполнить игру. Мрачный, покинутый порт, торговое судно, старая фабрика. Это далеко не весь список мест, которые посетит герой в поисках преступника. Кроме того, обещана боевая система в стиле Final Fantasy, возможность создавать собственные заклинания и нелинейные диалоги.

Автор: Елена Бологова bologova@gameland.ru





THE SIMS 2: PETS/THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ

- **ПЛАТФОРМА:** PS2, GC, GBA, Nintendo DS, PC, PSP
- **ЖАНР:** simulation.life
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts Redwood Shores
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2006 года
- **ОНЛАЙН:** http://thesims2.ea.com

Идеи витают в воздухе. Или все же лавры Nintendo Dogs не дают разработчикам Electronic Arts спать спокойно? На E3 компания представила очередное дополнение к знаменитой серии The Sims. Симсы обзавелись домашними животными. Правда, в отличие от хита Nintendo, нам предстоит заботиться не только о собаках, но и о кошках, морских свинках и птицах. Зачем покупать настоящую собаку, когда можно завести виртуальную? Симсовские питомцы поселятся почти на всех консолях. Счастливые обладатели PlayStation 2, Nintendo, GameCube и PSP смогут отправиться на прогулку с собакой в ближайший парк. Пока пес будет наслаждаться обществом четвероногих, хозяин, встретив знакомых любителей животных, обсудит с ними все новости из жизни питомцев. Еще один бонус – возможность прикупить симпатичные аксессуары для собачки или стильную одежду в магазине. Пользователи PC получат уникальную возможность создать питомца, используя специальную программу.

Как и настоящие животные, зверушки из мира симс требуют особого внимания и ухода. Вам предстоит кормить, выгуливать, чистить клетки, дрессировать… Поленитесь потратить время на воспитание кошки, и вот вам результат – обдерет все углы. Оставите пса на улице без присмотра – растопчет клумбы соседей. The Sims 2: Pets наверняка привлечет внимание как поклонников серии, так и новичков, ведь виртуальные животные – это очень заманчиво!

Автор: Елена Бологова bologova@gameland.ru

ЧТО ЗНАЕМ?
Это симулятор одной из самых опасных военно-морских профессий Великой Отечественной. Это – будни экипажей малого флота.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Молниеносных атак торпедных катеров, смертельно опасных рейдов тральщиков, отражений воздушных налетов и охоты на подлодки.

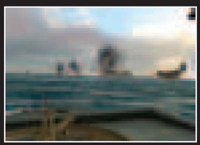


Морской охотник

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД











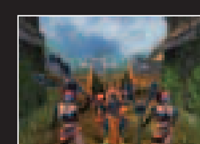
ЧТО ЗНАЕМ?
Action- RPG, действие которой происходит в мире настольного варгейма Mage Knight.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Пяти непохожих друг на друга героев, шести разных миров со своими обитателями, много холодного, огнестрельного и магического оружия.

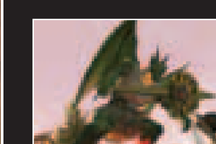
Mage Knight: Apocalypse

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 6 ОКТЯБРЯ 2006 ГОДА (ЕВРОПА)









ЧТО ЗНАЕМ?
MGS4 – прямое продолжение второй части (вы ведь смотрели наш многосерийный игрофильм?). Прошли годы, на дворе – новая мировая война, а наш старый друг Снейк постарел и обзавелся усами.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Обещанных нововведений в геймплее – да таких, что с ног на голову перевернут все наши представления об играх сериала Metal Gear. Что кроется за этими обещаниями – как всегда, не разобрать. От фокусника Хидео Кодзимы ожидать можно всякого...



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3 | КОГДА: 2007 ГОД











ЧТО ЗНАЕМ?

Через 8 лет после выхода Dark Omen вселенная Warhammer Fantasy Battles возвращается на персональные компьютеры.

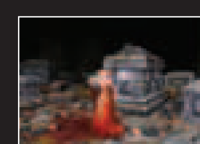
ЧЕГО ЖДЕМ?

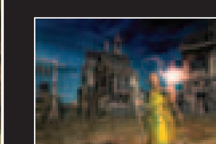
Впечатляющих сражений огромных армий четырех рас, полчищ наемников, героев и чудовищ, разрушаемого ландшафта и эпического сюжета.

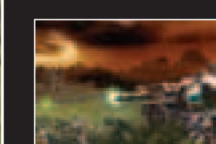
Warhammer: Mark of Chaos

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: ОСЕНЬ 2006 ГОДА











ВТОРАЯ
МИРОВАЯ
СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК
ВТОРАЯ
МИРОВАЯ
В продаже с осени 2006.

«Вторая Мировая» — масштабная тактическая стратегия в реальном времени, охватывающая основные события, происходившие в Европе с 1939 по 1945 годы, начиная с захвата Польши и заканчивая капитуляцией Германии.

★

В игре с высокой долей достоверности воссоздана атмосфера эпохи – более 150 моделей детально проработанной техники; более 100 образцов стрелкового оружия; 150 образцов униформы солдат и офицеров; четыре десятка миссий, которые разворачиваются на картах, созданных на основе документов времен Второй мировой; войска шести стран, включая советские, немецкие, британские, французские, американские и польские подразделения.

★

«Вторая Мировая» дает игрокам возможность почувствовать себя командиром реального воинского подразделения тех лет. Каждый солдат и офицер здесь — личность со своими характеристиками и умениями, которые меняются в процессе игры. Обязанность командира — беречь каждого бойца, ведь потеря даже одного из них может стоить победы.

★

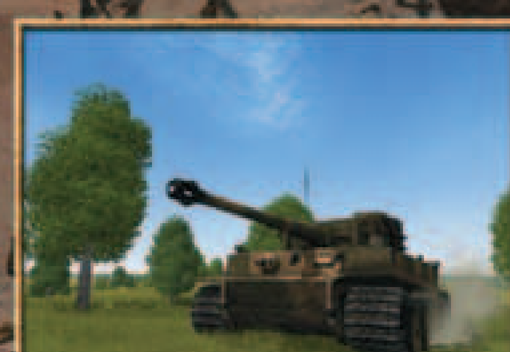
«Вторая Мировая» создается на модифицированном движке «Ил-2 Штурмовик» и отличается высоким уровнем детализации, задействуя технические возможности видеокарт последнего поколения.

★

«Вторая Мировая» — это не просто игра, это настоящая интерактивная энциклопедия, в которой с высокой точностью, с использованием чертежей и фотохроники военных лет воссоздана военная техника, а также здания, военная униформа и ландшафты полей сражений.







Гид покупателя

ХИТ-ПАРАД РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА. ЕСЛИ ЖЕ ВАМ ДОСТАТОЧНО ВЗГЛЯНУТЬ НА СКРИНШОТЫ, ТО ВОТ ОНИ, ЛЮБУЙТЕСЬ!

PC

Guild Wars: Factions



ВЕРДИКТ 9.0

Продолжение успешнейшей MMORPG не только существенно расширило игровой мир, но и сохранило две главных черты предшественницы: бесплатность и разнообразные PvP-режимы, придавшие противостоянию гильдий новый смысл.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: role-playing.MMO.fantasy
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: NCsoft
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- РАЗРАБОТЧИК: Arena.net

Titan Quest



ВЕРДИКТ 8.0

Blizzard все дальше уходит в онлайновые дебри, и фанаты Diablo отчаялись было уже получить продолжение культовой серии. Помощь пришла со стороны, от создателей Age of Empires, которые представили на суд общественности отличный и к тому же красивый клон.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: role-playing.action-RPG
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- РАЗРАБОТЧИК: Iron Lore Entertainment

The Elder Scrolls IV: Oblivion



ВЕРДИКТ 8.5

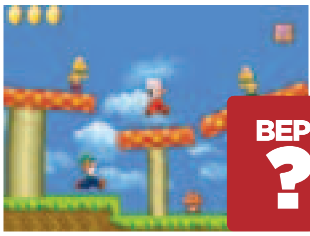
Последняя часть легендарного сериала, которому в этом году исполнилось 10 лет. Невероятно красивый мир с полной свободой действий, лучшая ролевая игра из вышедших на Xbox 360 – достоинства можно перечислять долго. Но лучше просто поиграть.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: role-playing
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Take Two
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Softworks

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Guild Wars: Factions	PC	role-playing.MMO.fantasy	Александр Трифонов	№12(213)
2	Titan Quest	PC	role-playing.action-RPG	Александр Трифонов	№14(215)
3	The Elder Scrolls IV Oblivion	PC, Xbox 360	role-playing	Александр Трифонов	№09(210)
4	Dreamfall: The Longest Journey	PC, Xbox	adventure	Александр Трифонов	№11(212))
5	Heroes of Might & Magic V	PC	strategy.turn-based.fantasy	Александр Трифонов	№12(213)
6	Hitman: Blood Money	PC, PS2, Xbox	shooter.third-person.modern	Александр Трифонов	№12(213)
7	Tomb Raider: Legend	PC, PS2, Xbox, Xbox 360, GC	action-adventure	Александр Трифонов	№10(211)
8	Darkstar One	PC	simulation.sci-fi.spaceship	Александр Трифонов	№15(216)
9	FlatOut 2	PC, PS2, Xbox	racing.arcade	Александр Трифонов	№15(216)
10	Prey	PC, Xbox 360	shooter.first-person	Александр Трифонов	№16(217)

ПРИСТАВКИ

New Super Mario Bros.



ВЕРДИКТ ?.?

Немало людей игры про Марио недолюбливают с детства – они до сих пор ассоциируются с восьмибитной графикой, антикварным геймплеем и анекдотичным сюжетом про спасение принцесс. Но все прочие геймеры твердо знают, что в плохую игру Марио ни ногой!

- ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ЖАНР: action/platform
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Новый Диск»
- РАЗРАБОТЧИК: Nintendo

LocoRoco



ВЕРДИКТ 10

Совершенно фантастическая, определенно крышесносящая и очень-очень музыкальная игра – первая для PSP полностью на русском языке. Помогите маленьким локороко спасти их чудесный мир от злых Ойя, Мойя и Койя, и они с удовольствием споют вам свою веселую песенку!

- ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
- ЖАНР: action.platform
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: SCEJ

FlatOut 2



ВЕРДИКТ 8.0

Всем-всем-всем, кто не любит ПДД, ГИБДД и кнопку «тормоз», посвящается! Классные тачки, красивейшие аварии, отморозки-соперники и много-много адреналина! Несколько режимов, включая гонки на выживание и проектирование зрелищных ДТП.

- ПЛАТФОРМЫ: PC, PlayStation 2, Xbox
- ЖАНР: racing.arcade
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Empire Interactive
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
- РАЗРАБОТЧИК: Bugbear

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	New Super Mario Bros.	DS	action.platform	Артём Шорохов, Red Cat	ожидается
2	LocoRoco	PSP	action.platform	Марина Петрашко, Артём Шорохов	№13(214)
3	FlatOut 2	PS2, Xbox, PC	racing.arcade	Юрий Левандовский	№15(216)
4	Phoenix Wright: Ace Attorney	DS	adventure	Сергей Цилюрик, Наталья Одинцова	№06(207)
5	Dr.Kawashima's Brain Training	DS	puzzle.logic	Сергей Цилюрик, Константин Говорун	№15(216)
6	Grandia III	PS2	role-playing.console-style	Игорь Сонин, Константин Говорун	№09(210)
7	Kingdom Hearts 2	PS2	role-playing.action-RPG	Игорь Сонин	№14(215)
8	Suikoden V	PS2	role-playing.console-style	Сергей Цилюрик	№17(218)
9	Super Princess Peach	DS	action.platform	Артём Шорохов, Red Cat	№18(219)
10	Rumble Roses XX	Xbox 360	figting.wrestling.girls	Юрий Левандовский	№18(219)

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И (ИНОГДА) КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ И ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ. ЕСЛИ ХОТИТЕ СЛЕДИТЬ ЗА НАШЕЙ ЖИЗНЬЮ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ, ЧИТАЙТЕ БЛОГИ РЕДАКТОРОВ (ССЫЛКИ НА НИХ МОЖНО НАЙТИ НА ГЛАВНОЙ СТРАНИЦЕ HTTP://WWW.GAMELAND.RU). ЭТА ЖЕ РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ КОНКРЕТНО В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.



Константин Говорун

wren@gameland.ru



СТАТУС:
Ретродедушка Врен

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Казаки-разбойники

Любит Врен по утрам прогуляться да раздать соседским девчонкам полкулька конфет. Бывало выйдет поутру с кульком, а девчонки уже тут как тут, ручонки свои чумазые тянут и галдят наперебой, будто чайки: «Константин Павлович! Константин Павлович! А Светка сегодня на физре ногу потянула, давайте мы ей отнесем конфетки!» Врен на это усмехнется тайком в усищи рыжие да насыплет в протявленные ладошки карамелек с горкой.

Александр Трифонов

operf1@gameland.ru



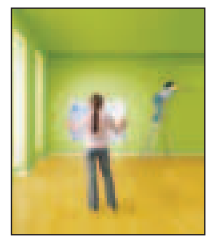
СТАТУС:
Диверсант(ка)

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Санитары Подземелий

На днях закончили проходить модуль по D&D 3.5. Начиналось все хорошо, а закончилось в Равенлофте. Впрочем, удалось выбраться без потерь, утащив ценный артефакт и избавив Лорда домена – Старшего Мозга иллитидов от конкурентов, даже не подозревая об этом. В каждый бой партия ввязывалась, как в последний, пара человек даже уходила в минуса. Но в итоге все злодеи и не очень были повержены.

Артем Шорохов

cg@gameland.ru



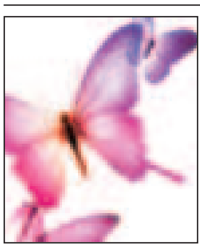
СТАТУС:
маляр-импрессионист

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Tekken: Dark Resurrection
Yakuza

ох уж эти дизайнеры! хлебом их не корми, дай все перетасовать с ног на голову, да так, что не сразу и разберешь, где это и каким оно цветом. Впрочем, стране не привыкать – за время существования журнала дизайн менялся множество раз. И всегда это делалось не только красоты ради, но и удобства для. Обзоры игр стали длиннее, подписи больше не загораживают картинки, жанровая система разрослась и даже обложка, кажется, выглядит красивее прежнего. С нетерпением, другие жители страны игр!

Алик «Jmurik» Вайнер

alik@gameland.ru



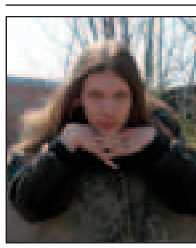
СТАТУС:
Доблестный артдир

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Adobe InDesign

Сейчас Алик Вайнер доверстывает последние страницы журнала, поэтому «слово команды» за него пишет Врен: «Алик в этом номере потрудился на славу. Честно говоря, я никогда в жизни не видел, чтобы он так много времени проводил на своем рабочем месте. Видимо, Алик очень боится за свой новый супердизайн. Дескать, вдруг без его присмотра верстальщики что-то не так сделают. Молодец!» Как-то вот так.

Сергей «TD» Цилюрик

td@gameland.ru



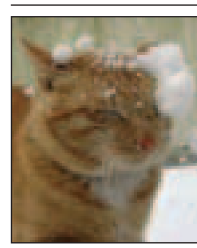
СТАТУС:
Пятнадцатилетний навсегда

СЕЙЧАС СЛУШАЕТ:
Tiamat
The Tea Party

Изо всех сил стараюсь не взрослеть. Ощущать все вокруг ярко, поступать озорно, не задумываясь о каком-то своем имидже, махнув рукой на детали. К несчастью, с подростковым мировосприятием пришла и подростковая лень: никак не пишутся обзоры. Этот номер вот совсем без меня. А ведь рассказать-то надо, да о многом! Big Brain Academy, Field Commander, Odama, Dirge of Cerberus, Disgaea 2... Постараюсь исправиться!

Red Cat

chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
Evil Kid

СЕЙЧАС ИГРАЕТ...
...во все, что под руку попадется!

Летняя спячка подошла к концу – впереди, как всегда богатые на события, осень и зима. Опять же запуск Wii и PlayStation 3 уже не за горами. Честно говоря, попробовать в деле хочется обе системы, хотя PS3 и не кажется уже таким заманчивым выбором, как, например, год назад. Совершенно неожиданно пришлось вновь извлечь на свет Божий PSP. Всему виной Valkyrie Profile Lenneth. Да, порт с PS one, но какая игра!

Spriggan

spriggan@gameland.ru



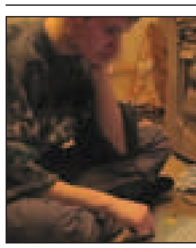
СТАТУС:
Generic humanoid carbon unit

СЕЙЧАС СМОТРИТ:
Doctor Who (2005)
Ergo Proxy

Современные игры наполняют слово «разочарование» новым смыслом и состоят из «ВТОРИЧНОСТЬ» и «НЕНУЖНОСТЬ». Самый шик – это, бесспорно, Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, шутер от третьего лица для поклонников FFVII. Обожаю TPS, а FFVII уже восьмой год как самая любимая игра, за все время не уступившая никакой другой. И что? А то, что «жуткое зрелище, душераздирающее зрелище». Привет, Рив. Я не узнал тебя.

Spaceman

spaceman@gameland.ru



СТАТУС:
Родственник зомби

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Resident Evil 4
Tekken: Dark Resurrection

Все началось с того, что я купил коллекционную коробку с Resident Evil 4 на gamepost.ru. В пятницу в восемь часов вечера решил поиграть и включил приставку... Выключил приставку в половине восьмого утра. Лег спать. Проснулся в половине третьего дня и снова включил приставку. В шесть часов вечера решил, что глаза все-таки дороже. Давненько со мной такого не было... И так не к месту началась рабочая неделя!

Александр Устинов

hh@gameland.ru



СТАТУС:
ИскИн

СЕЙЧАС ЧИТАЕТ:
«Хроники заводной птицы»
«Нейромант»

Бывает такое, когда в один момент хочется переиграть Snake Eater, на следующий день – Max Payne, через два дня – Post Mortem, а на следующей неделе – Fallout. И вот, когда уже наступил долгожданный миг, когда место на харде освобождено, все диски аккуратно выложены на стол... и забыты за ненадобностью. Я вдруг перечитываю старенькую, скучную, но оттого еще более любимую книжку.



Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



ХУЛИГАН В КОРОТКИХ ШТАНИШКАХ

ХОТЬ БОРЦЫ ЗА НРАВСТВЕННОСТЬ И СЧИТАЮТ КОМПАНИЮ ROCKSTAR ГЛАВНЫМ «ЖУПЕЛОМ» СРЕДИ СОВРЕМЕННЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ, САМИ РОКСТАРОВЦЫ ТОЖЕ НЕМАЛО НАТЕРПЕЛИСЬ ОТ ПРОТИВНИКОВ АМОРАЛЬНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ. ОКОЛО ГОДА НАЗАД ROCKSTAR ОБЪЯВИЛА, ЧТО ПРИНИМАЕТСЯ ЗА ИГРУ О ШКОЛЬНОЙ ЖИЗНИ, И ПОКАЗАЛА НЕСКОЛЬКО СКРИНШОТОВ, ГДЕ, В ЧАСТНОСТИ, ГЕРОЙ УЧАСТВОВАЛ В ДРАКЕ, А ТАКЖЕ МАКАЛ ДРУГОГО УЧЕНИКА ГОЛОВОЙ В УНИТАЗ. ЭТОГО БЫЛО ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ В РАЗНЫХ ГОСУДАРСТВАХ ПОКАТИЛАСЬ ВОЛНА ЗАПРЕТОВ НА ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИЙ ПРОЕКТ BULLY. ОДНАКО ПОЛИТИКИ И УЧИТЕЛЯ ВСТРЕПЕНУЛИСЬ ПОЗДНО – ВЕДЬ ПЕРВАЯ ИГРА, ПРОПАГАНДИРУЮЩАЯ ШКОЛЬНОЕ ХУЛИГАНСТВО, ВЫШЛА БОЛЬШЕ 20 ЛЕТ НАЗАД.

Знакомьтесь – Эрик, ученик обычной английской средней школы. Задира, прогульщик и просто невоспитанный мальчик. Мечтает выкрасть из учительской свою характеристику и исправить ее в лучшую сторону. У нас таких пропесочивают в «Ералаше», а в Англии про них сочиняют веселые комиксы. Из этих-то историй и взял идею создатель игры Skool Daze (1985, ZX Spectrum) Дэйв Рейди.

Дэйв и его жена Хелен, учительница по основной профессии, составляли весь штат компании Microsphere. Для работы над Skool Daze Рейди пригласили профессионального художника – Кейта Уоррингтона. Сперва Дэйв представлял игру именно как оживший комикс про школу. Идеи геймплея стали появляться позже.

Итак, коварный план Эрика состоял в том, чтобы заставить мигать развешенные по всей школе гербовые щиты. От мельтешения щитов учителя должны прийти в гипнотический транс и выдать герою код от сейфа, в котором хранится искомый документ.

Легко сказать – «заставить мигать»! До некоторых щитов наш герой допрыгнет сам, однако другие висят слишком высоко, и тут уж приходится хулиганить. Выстрелить по щиту из рогатки с лестницы – самая безобидная выходка. «Уронить» одноклассника, чтобы достать повыше, забравшись на его распростертое тело, или даже сбить учителя с ног рогаточным выстрелом, чтобы второй «снаряд», отскочив от его головы, попал прямо в щит, – таковы методы Эрика. Разумеется, в школе действует система наказаний, и стоит герою (или все-таки антигерою?) попасться на месте преступления, как его домашнее задание тут же разбухает на несколько сотен строчек. А запретов в школе – не перечесть. С уроков не сбегай, на переменах в класс не заходи, на полу не сиди, на доске не пиши, товарищей не толкай, а рогатку и не доставай даже. Одна радость – подставить кого-нибудь из соучеников.

Кстати, представляем эриковых товарищей по партии... то есть по парте. Одиннадцать из них – младшеклассники, массовка. Используются в основном как подставки для прыжков. Впрочем, иногда они дают полезные подсказки – например, что Эйнштейн пошел жаловаться на Эрика директору и его срочно нужно перехватить.

EINSTEIN (да-да, заглавными буквами) – ботаник и ябеда. Обладатель здоровенной черепушки, знающий ответы на все вопросы учителей. Всегда готов доложить, кто написал гадость на доске и кто прогуливает урок. Кстати, всех персонажей игры можно было переименовать, чтобы сделать школу «роднее».

BOY WANDER – противный блондинчик. Записной стрелок из рогатки. Не может пройти мимо доски, чтобы не написать на ней какую-нибудь гадость, вроде «Speling is boaring» (в вольном переводе «Арфаграфия – аutой»). Фанат предыдущего проекта Microsphere, игры Wheelie.

ANGELFACE – плечистый хулиган, раздающий направо и налево тумаки. Время от времени болеет свинкой – тогда (да и не только тогда) его лучше сторониться. Уроки, впрочем, посещает исправно, да лучше бы уж прогуливал – ведь если в классе не хватает мест, может любого со стула скинуть. А классы с недостаточным числом парт в школе, к сожалению, есть.

Из учителей выделим мистера CREAK'а, старичка-историка. Дедуля вспомнит свою цифру кода, только если написать на доске год его рождения. А родился он... в год битвы при Клонтарфе... или при Ватерлоо? Или Бородинской? При каждом запуске игры дата меняется, и ее можно вычислить, только хорошо зная историю. Или посещая уроки истории в игре – заодно и подучишься!

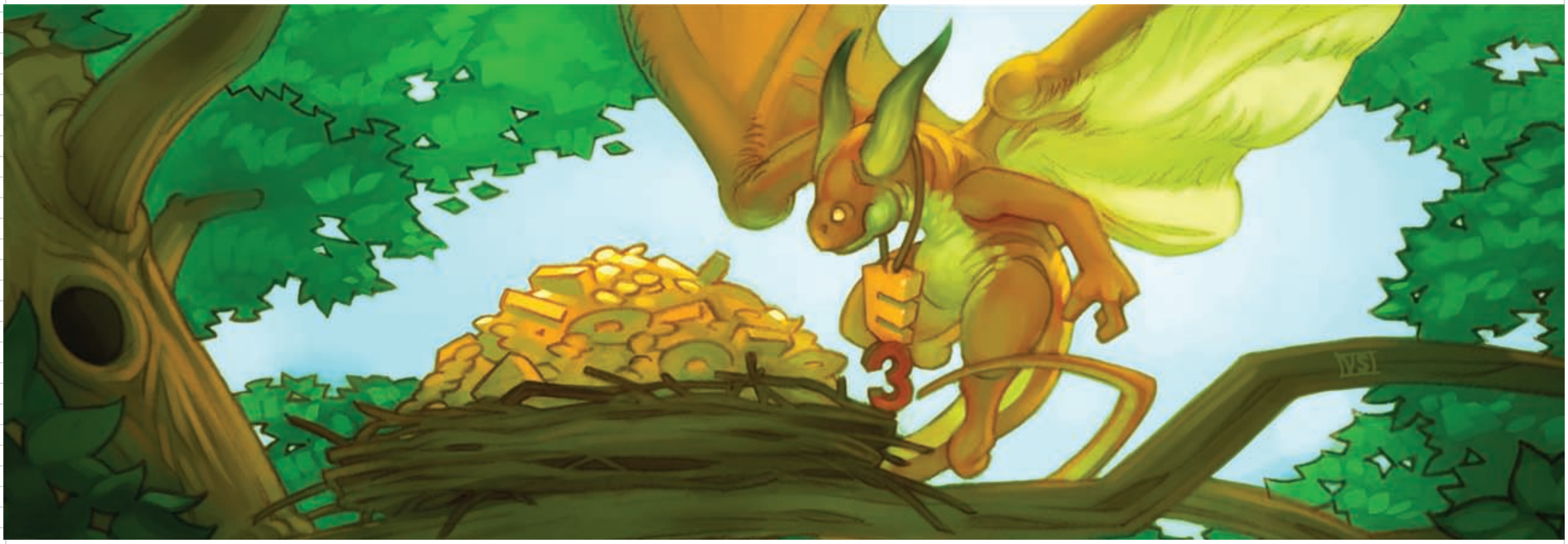
Грозный директор, а по совместительству преподаватель математики мистер WACKER, не расстается с длинной линейкой. Именно он отправляет Эрика домой, когда его задание превышает 10000 строк – «Пока все не сделаешь, не возвращайся!» Лучше бы парт докупил! Да и... кхм... туалет построил. Увы, соученикам Эрика пришлось терпеть до выхода продолжения Skool Daze, озаглавленного Back to Skool. Теперь герою нужно было вернуть подчищенную характеристику на законное место. Квестовая цепочка, ведущая к победе, стала гораздо длиннее. В игру вступили обитательницы школы для девочек – в частности, директриса MISS TAKE и Хейли, подружка Эрика. С Хейли даже можно было целоваться (с определенными корыстными целями). Арсенал героя расширился – помимо верной рогатки, он вооружился водяным пистолетом и бомбами-вонючками, а также мышами и лягушками для запугивания девчонок всех возрастов.

В общем, симуляция школьной жизни достигла апогея. И пусть объем игрового мира в сериале был сравнительно небольшим – это восполнялось сложным поведением его обитателей, а также неоднородностью по оси времени (попросту говоря, школа на перемене разительно отличалась от школы во время урока). Skool Daze намного опередила свое время. Можете сами сравнить, что нам обещается в Bully и что уже встречалось в дилогии от Microsphere – совпадений будет удивительно много.





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*
В тылу
ВРАГА
II
*По версии Gameland Award 2005
Реклама
BEST WAY
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.





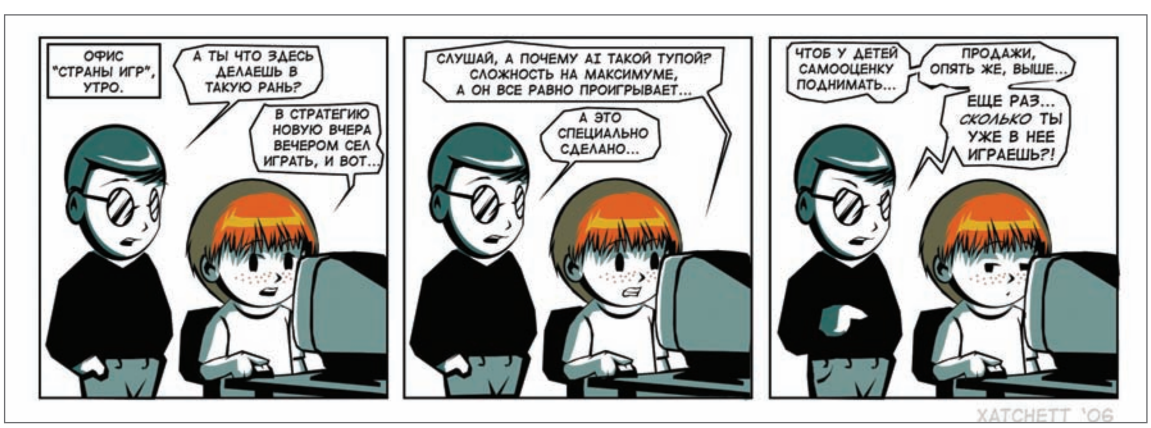
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ОПИЛКИ В ГОЛОВЕ

В ОДИН ПРЕКРАСНЫЙ ДЕНЬ Я ПРОСНУЛСЯ И РЕШИЛ ПОЧИТАТЬ С УТРА ПОЧТУ. КОМПЬЮТЕР ПРОРАБОТАЛ ПОЛЧАСА, А ПОТОМ ТИХО УМЕР. ПОЧЕМУ – НЕ ЗНАЮ, НО ОТ СИСТЕМНОГО БЛОКА ПАХЛО ГРИБАМИ. ЗАНИМАТЬСЯ ПОЧИНКОЙ МНЕ НЕКОГДА, ПОЭТОМУ Я ВЫПРОСИЛ НОУТБУК У САШИ ТРИФОНОВА – ПИСАТЬ ДОМА СТАТЬИ. НА НЕМ БЫЛО УСТАНОВЛЕНО НЕСКОЛЬКО ИГР, И...

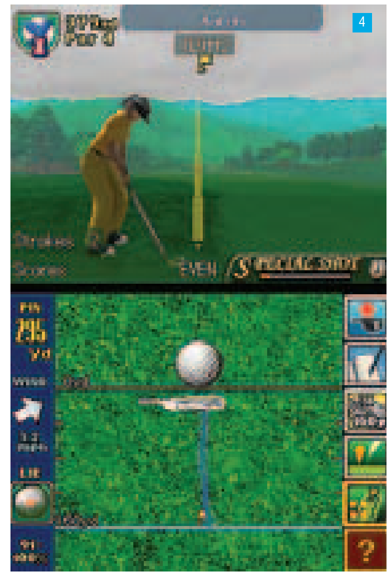
Игры мне хватило одной – Galactic Civilizations II: Dread Lords. Дело в том, что я пару лет жизни посвятил PBEM-стратегии Galaxy Plus. При всех ее достоинствах (главное – то, что игра идет с соперниками-людьми), есть и куча недостатков. Например, отсутствие графического оформления и сильно упрощенная экономическая модель. Так что Galactic Civilizations II – классическая пошаговая космическая стратегия с современной графикой – поначалу показалась просто манной небесной. Разобравшись с интерфейсом, я отправился покорять просторы галактики против восьми соперников на повышенном – что ж мелочиться-то – уровне сложности.
На пятом – или десятом? – часу игры я впервые заподозрил неладное. Дело в том, что из восьми врагов только двое занимались чем-то осмысленным – колонизировали новые планеты, строили и модернизировали флот. Оставшиеся шесть заселили выданным в начале игры «коловозом» (корабль с колонистами в терминологии Galaxy Plus) одну ближайшую планету и на этом остановились. То есть, конечно, они вели научные исследования и построили кое-какие промышленные объекты, но и только. И ведь свободных планет в галактике было как собак нерезаных, да и войну никто не отменял.
Когда мне стало некуда развиваться, я объявил войну самому «жирному» (то есть, владеющему большим количеством планет) сопернику. Статистика показывала, что его флот примерно в пять раз сильнее. На практике оказалось, что это в основном висящие на орбитах сторожевики, которые не могли оказать достойного сопротивления. Война затянулась надолго, и компьютерный противник имел возможность хоть десять раз построить армаду, которая не оставила бы от моей империи мокрого места. И ничего. Когда мне эта комедия надоела, я заключил мир и начал обживать новые пространства.
Спустя еще пару часов в мозгу AI что-то перещелкнуло, он принялся строить истребители и сам объявил мне войну. Однако компьютер забыл выучить технологию, позволяющую высаживать десант на чужих планетах! На это ему хватило бы всего лишь нескольких ходов. А так... Он бесцельно таскал туда-сюда свой флот, один раз случайно сбил торговый корабль, и все. В итоге я приобрел еще парочку звездных систем.
Расстроенный компьютер-лидер обратил внимание на шестерку неудачников и развязал войну уже с ними. Под это дело он даже построил несколько кораблей с десантом. Одна из слабых рас в панике запросила у меня помощи. «Ах, какой хитрый ход сейчас сделаю!» – обрадовался я и подарил несчастному весь свой военный флот. И что вы думаете? Ни один из кораблей даже с места не сдвинулся, чтобы защитить земли нового владельца! Так они в конце концов и пропали. После этого стало ясно, что победа в данной партии – дело времени (каких-то еще десять часов – чепуха!).
В расстроенных чувствах я сел играть заново и установил уровень сложности повыше. В комментариях к нему разработчики указали, что компьютер применяет более хитрую тактику и с легкостью разгадывает все намерения геймера. Как бы не так. В большинстве стратегий AI на высокой сложности жульничает (все строения ему обходятся дешевле, юниты тренируются быстрее), но здесь он мухлюет просто по-черному! И даже в таких условиях выиграть нетрудно, если понять, что компьютер умеет делать, а чему в принципе не обучен. Это лишь вопрос времени. Наверное, стоит сделать скидку на то, что у меня была установлена самая первая версия игры, без патчей. Но ведь именно такая и продается в магазинах.
В связи с этим мне вспомнилась другая глобальная стратегия, которую я мучаю последние полтора-два года, – Crusader Kings. Там ровно та же беда – очень часто противник мобилизует гигантскую армию, но использует только один отряд, а остальные просто стоят без дела. В таких случаях о глупом или умном AI даже и говорить неловко. Он отсутствует. Реализовано только несколько функций (обычно компьютер хорошо развивает экономику), и все. Напрашивается такое сравнение: если бы этот AI управлял человекоподобным роботом, то искомый робот умел бы шевелить ушами и ползать на коленках, а ходить или, тем паче, прыгать – уже никак.
Почему так получается? Мне не раз приходилось слышать от коллег, специализирующихся на PC-играх, что искусственный интеллект в современных играх вообще никому не нужен, равно как и single-режим. Дескать, все равно геймеры покупают стратегии и FPS только ради мультиплеера, а single годен, чтобы разобраться с интерфейсом и механикой. А хороший искусственный интеллект – дело долгое и дорогое. Проще на нем сэкономить.
Все это замечательно, но не могу же я быть единственным отщепенцем, который любит играть в стратегии не только по сети, но и в одиночку. К тому же, если в RTS с мультиплеером все просто, то для пошаговых стратегий еще нужно найти соперника, который согласится потратить кучу времени на партию. К примеру, в Heroes of Might & Magic я всего несколько раз играл с живыми людьми, а все остальное время – с AI. И хотя в «Героях» или Civilization искусственный интеллект – отнюдь не Эйнштейн, но он, по крайней мере, умеет играть. Даже в «сингле» я чувствую, что мне брошен честный вызов. Напротив, в Galactic Civilizations II я играю в звездные войны сам с собой. Просто потому, что мне нравится проектировать космические корабли и составлять из их разные интересные флоты. А в Crusader Kings дрожь пробирает от того, что играю на взаправдашней карте средневековой Европы и можно раздавать своим виртуальным подданным титулы, вроде «князь Сербии» или «граф Эссекса». Это увлекательно само по себе. Но как хотелось бы, чтобы мои рыцарская конница и ощетинившиеся лазерными пушками линкоры встречали *осмысленное* сопротивление!

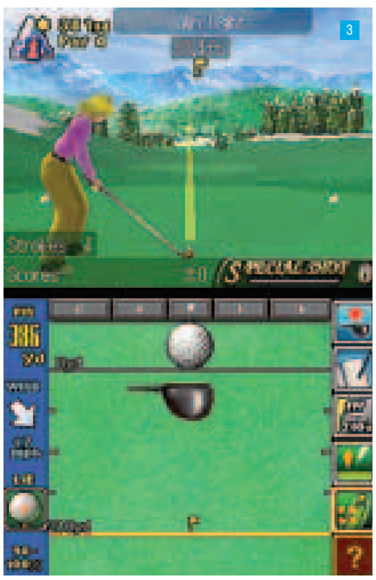


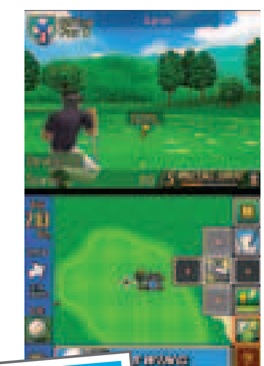

ДЛЯ ТЕХ, КТО ИЩЕТ ЛЮБОВЬ
ДОМ 3
НОВЫЙ МИР В ИНТЕРНЕТЕ
ПРОДАЕТСЯ
в центрах мобильной связи
СВЯЗНОЙ®
и в других магазинах страны
www.dom3mir.ru
NIKITA
ПЕРВАЯ ИГРОВАЯ КОМПАНИЯ
ТНТ
ТЕЛЕКАНАЛ
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
реклама













1 Визуальную сторону игры точнее всего будет назвать «информативным аскетизмом».

2 Мяч совсем рядом с лункой. На верхнем экране он еще меньше, чем на нижнем.

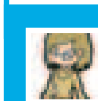
3 Готовимся ударить по мячу. Нужно зацепить стилусом изображение клюшки и точно «нанести удар».

4 За стилусом остается след, чтобы мы могли видеть, насколько хорошо им «замахнулись».

5 Поскольку я чайник, для меня изображенное на верхнем экране– половник. Но игра раскроет нам истинный смысл этого предмета.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: sports.traditional.golf
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: T&E Soft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Nintendo DS
ОНЛАЙН: http://www.trueswinggolf.com



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ВЕРДИКТ 6.0

ПЛЮСЫ
Скрупулезное воспроизведение игры в гольф. Оригинальное управление ударом через тачскрин. Встроенный PictoChat.

МИНУСЫ
Уродливые гольфисты, далекие от фотореалистичности поля. Скудный выбор персонажей, полей и экипировки.

РЕЗЮМЕ
Клюшка, лунка и вы. Зеленые кущи вокруг, изысканных соперников (и соперниц!) и дух великосветского развлечения придется домысливать самостоятельно.

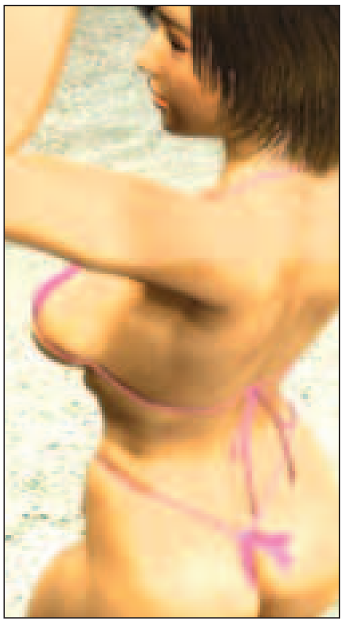
NINTENDO TOUCH GOLF BIRDIE CHALLENGE

НАГЛЯДНОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ ЖЕЛАЮЩИХ РАЗОБРАТЬСЯ В ГОЛЬФЕ. ЖЕЛАЮЩИЕ ЕСТЬ?

Честно признаюсь, я с гольфом «на вы». Хотя принцип «докати шарик до лунки за минимальное число ударов» мне и понятен, все тонкости, вроде особым образом подстриженной травы или песочных проплешин, а также десяток вариантов клюшек под разные условия меня пугают. Никогда не получалось понять, в каком порядке соотносятся все эти премудрости. Да и учиться было не на чем – у нас гольф-полей чуть не три штуки на всю Россию-матушку. Если же вам совершенно необходимо почувствовать себя гольфистом, а Everybody's Golf не помог, попробуйте Touch Golf для DS. Есть все шансы, что вы наконец разберетесь, при чем тут сила удара, направление ветра и прочие прелести.
Игра честно старается следовать путем «старшего брата» во всем, что касается механики. Разные клюшки дают разный удар, воздушные потоки мешают мячу лететь по прямой, на пути попадаются участки разных типов. Можно загнать мячик в густые кусты, а можно – в ямку с песком. Поле трехмерно, и ваши попытки выгнать мяч из западни просчитываются с поправкой на рельеф. Вы создаете себе протагониста-новичка и ведете его к вершинам славы. Выбор внешности невелик – по несколько представителей обоих полов, но это и не важно для игры, в которой главную роль исполняет клюшка, именно ей принадлежит право коронного выступления. Всякий раз, когда игрок наносит удар, он не просто «жмет на кнопочку», но двигает стилусом в точности так, словно это инструмент настоящего гольф-маньяка. Сила удара и дальность полета мяча зависят от того, насколько удачную линию вы прочертите между двумя делениями на тачскрине. На одном конце отрезка – мячик, другой обозначает предельную дальность броска. Нижний экран снабдит вас информацией о силе и направлении ветра, расстоянии до лунки и прочих полезных вещах. Верхний покажет выбранного персонажа в момент удара, полет мяча и трехмерную картинку поля. Во время полета сенсорный экран отображает плоскую карту и вектор, по которому движется мяч.
Можно выбрать настоящий турнир (если повезет, найдете соперников с именами Iwata и Miyamoto), а можно – «свободную игру», и просто стараться одолеть все лунки на поле. Можно улучшать экипировку персонажа в специальном магазине. Возможностей уйма, и осваивать их вы будете долго, если только вас не смутит и не утомит аскетичный дизайн: внешний вид игры исключительно функционален, но и столь же примитивен. На вялые попытки трехмерного человечка изобразить радость после удачного броска лучше не смотреть. Звуковой фон состоит, в основном, из возгласов болельщиков, но вот одобрительных или разочарованных – понять невозможно. Есть и музыкальные отрывки, короткие и незапоминающиеся.
Но если вам до ближайших каникул в Европе срочно нужно разобраться в предмете, чтобы не выглядеть невеждой на отдыхе, – воспользуйтесь Touch Golf. Здесь есть все обязательные для усвоения элементы. СИ



Ассоциация магазинов
1С Мультимедиа
Компьютерная игра по трилогии Александра Зорича
Завтра война
Кавказ
Кибер Zona
Шок XXL
Твой код доступа
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены
© 2006 Crioland. Все права защищены
Сценарий © 2006 Александр Зорич
Реклама



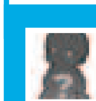






ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Xbox 360
ЖАНР:
fighting.wrestling.girls
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Yuke's Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
Xbox 360
ОНЛАЙН:
http://www.konami.com/gs/gameinfo.php?id=163



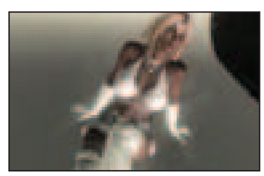
Автор:
Евгений Закиров
orange.range@mail.ru

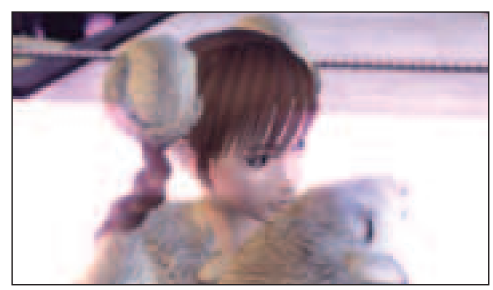
1 Такие кадры, конечно же, большая редкость. Обычно камера висит вдалеке от героинь и крупный план дает только во время захватов.

2 Надо обладать выдающимися способностями, чтобы поднять медведя, бросить через голову и как ни в чем не бывало продолжить после этого бой.









ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Потрясающие 3D-модели девушек, хороший саундтрек, эффектные вступления, заманчивый фоторежим и очень занятный мультиплеер.

МИНУСЫ
Небольшие бреши в графике, отсутствие сюжета и новых героинь, скучный и сырой режим для одного игрока.

РЕЗЮМЕ
Яркий и запоминающийся женский рестлинг, лишенный полноценного одиночного прохождения. Пострадал он от этого, впрочем, не сильно.

RUMBLE ROSES XX

ХОРОШО

ДЕВЧАТА ЗАЖГЛИ НА PS2, А ТЕПЕРЬ ПОКОРЯЮТ XBOX 360. И КРАСОТОЙ, И АРТИСТИЧНОСТЬЮ!

Последнее время женщинам в видеоиграх уделяют все больше и больше внимания. Для кого-то это лучший способ привлечь покупателей, кто-то просто отдает дань моде, выставляя на обложку брюнетку с автоматом. С Rumble Roses XX все иначе – игра строится исключительно на обаятельных девушках, одинаково соблазнительно позирующих перед камерой и ломающих друг другу кости на ринге.
Отличия от первой части не такие радикальные, как нам было обещано, но именно они делают игру привлекательной как для простых желающих поглазеть на здешних героинь, так и для ценителей техничного рестлинга. Конечно, перед нами не идеальный представитель жанра, от этого звания Rumble Roses XX отделяет множество мелких недоработок, и главная из них – отсутствие толкового одиночного режима.

ПОТЕРЯТЬСЯ В СЧАСТЬЕ

Чтобы ощутить себя брошенным и ненужным, игроку достаточно выбрать понравившуюся героиню, попробовать все опции в раздевалке и выйти в игровое меню. Здесь напрочь отсутствует сюжетный режим (да и вообще какая-либо сюжетная справка по представленным героиням), поначалу даже непонятно, что делать дальше. Нет никакого стержня или продуманных чемпионатов, нет соревнований и присущей им атрибутики. Можно лишь принять участие в обычном матче, в уличной потасовке или снова в обычном матче, но уже на крыше небоскреба. Есть и так называемый «чемпионат», но и он от обычного матча не отличается почти ничем. От места проведения схватки зависят правила и условия боя. Выиграете – получите определенное количество «звездных очков» в копилку своей репутации, но этим игра и ограничится. Как продвигаться дальше и сколько именно сражений необходимо выстоять, чтобы в виртуальном магазине появилась новая вещь, не сообщается.
Впрочем, позднее игровой процесс увлекает сам по себе, и об отсутствии мотивации у героинь быстро забываешь. Если раньше у них была своя история, но следить за ней не хотелось из-за несбалансированной боевой системы, то теперь все с точностью до наоборот. Управление понятное: одна кнопка отведена на удар, другая на захват; от встречных ударов можно заблокироваться, а чужой захват обратить себе на пользу, вовремя проведя контрприем. В тот момент, когда соперницу можно отделать каким-нибудь особенно изощренным способом (или провести удержание, чтобы выиграть поединок), на экране появляется соответствующий сигнал. AI в Rumble Roses XX ничуть не менее сообразительный и оказывает достойное сопротивление, однако и его можно обмануть. В конечном итоге сложность несколько снизилась, но зато сам процесс борьбы в Rumble Roses XX стал более техничным и, что немаловажно, логичным.
Но – ровно настолько, чтобы все показанные в трейлерах приемы смог воспроизвести любой, даже самый неподготовленный игрок. И чем чаще это у него получается, тем сильнее возрастают характеристики подопечной. Хотя наибольшее влияние оказывает вес героини: стоит подкрутить в раздевалке ползунок «грудь» до максимальной отметки, что прибавит ей килограммов, и разница сразу же станет заметной.

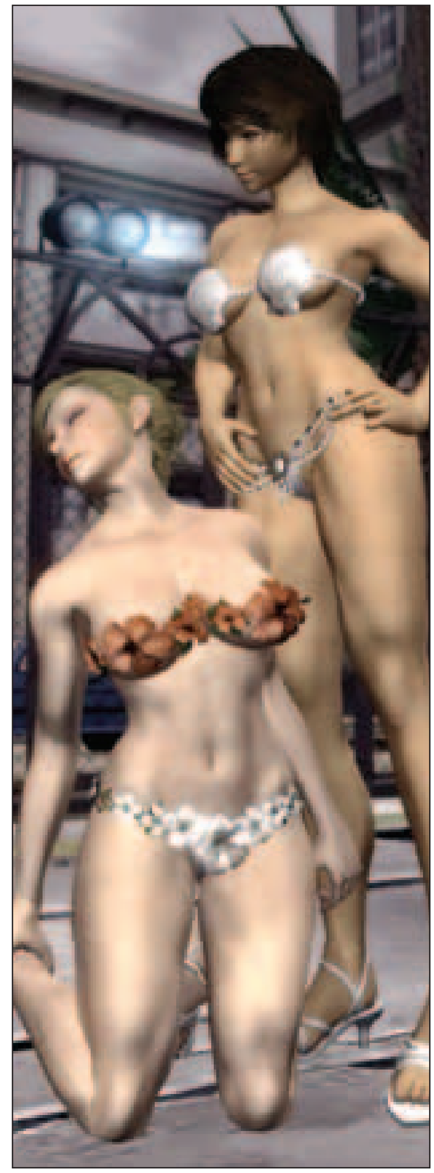


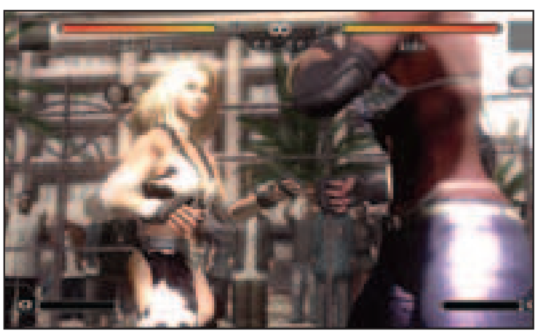


Смертельная поза

Чем больше ваша подопечная мутузит соперницу, тем быстрее заполняется шкала в углу экрана. Каждый раз, как она достигает предела, появляется возможность применить так называемые Killer Moves. Достаточно подловить момент, когда героиня стоит прямо напротив противника, и нажать левый шифт – красавица проведет очень элегантный захват. С этим связана одна нехорошая уловка. Если для ознакомления с игрой вы выбрали Рэйко Хиномото, доведите шкалу до конца, попробуйте швырнуть соперницу в угол ринга, где она какое-то время будет приходить в себя от удара, и используйте Killer Move (важно, чтобы девушка не промахнулась и ее не отвлекла вражеская помощница). Легкая победа за две минуты обеспечена! Этот прием, кстати, очень удачно используется в одном из самых интересных режимов игры – Queen's Match. Перед началом здесь требуется выбрать действие, которое будет выполнять проигравшая девушка. То может быть просто танец, либо позирование перед камерой. Можно менять угол обзора сколько угодно– девушка будет танцевать до тех пор, пока ее не остановят.

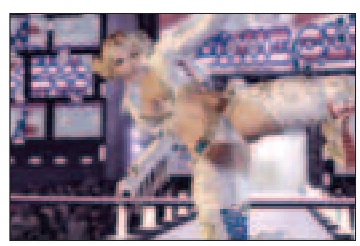


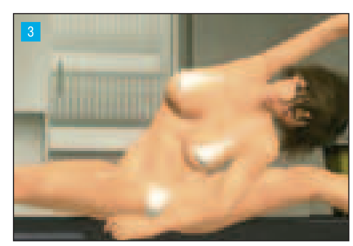












Хорошей заменой нерадивому синглу является мультиплеер, сложно найти второе такое развлечение для компании друзей. Но это не оправдание!

К слову, соваться в раздевалку имеет смысл только после больших приобретений в местном магазине, готовом за безымянную валюту предоставить наряды на любой вкус и цвет. Там же можно купить стереосистему и фотоаппарат: первая позволяет самостоятельно выбирать фоновую музыку, пока девушка делает разминку, второй используется для проведения фотосессий. Что интересно, позу (список просто огромный – есть где дать волю фантазии) выбираем сами. Девушка порой капризничает и ворочается крайне неохотно, выглядит это все презабавно. После фотографиями можно обмениваться с друзьями через Xbox Live, но вот скачать их себе на PC никто не даст. Хорошей заменой нерадивому синглу является мультиплеер. Однако особой популярностью он не пользуется, и сервера часто пустуют: слишком велика вероятность преждевременно разочароваться в игре и про сетевой режим попросту забыть. Крайне редко появляются игроки, подключившиеся ради дополнительных gamer points, но и их ожидает разочарование – никаких серьезных бонусов здесь все равно не отыскать. Впрочем, бои втроем или вчетвером действительно выглядят очень забавно, ради них стоит купить Rumble Roses XX. Сложно найти второе такое развлечение для компании друзей, собравшихся отдохнуть в пятницу вечером. Разбираться в управлении долго не придется, боевая система разучивается в течение первых же пяти минут знакомства – любой гость, пожелавший взять в руки джойпад, освоится мгновенно. Смело утверждаем: после нескольких раундов в мультиплеере, где частота появления случайных, но очень эффектных приемов, заметно возрастает, к синглу не хочется возвращаться совсем.

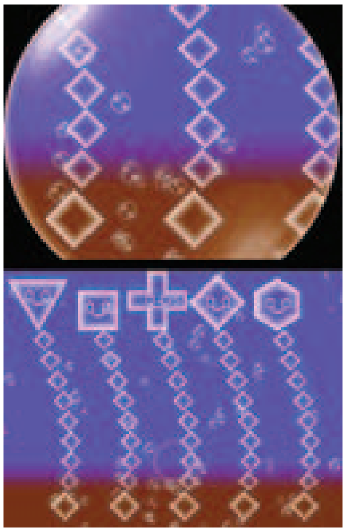
ХАРДКОР

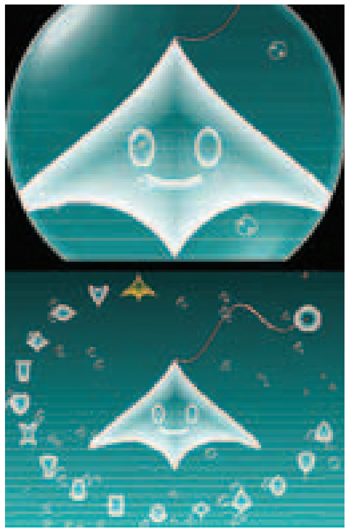
Отдельно хочется выделить графическую часть игры и музыкальное сопровождение. В первом случае нареканий не возникает до тех пор, пока не начинаешь присматриваться к мелким деталям. Анимация не всегда хорошо «состыковывает» объекты, порой движения героинь выглядят так, будто те сделаны из упругой резины. Впрочем, очевидных проколов нет, и общее впечатление весьма благоприятное. Игровая музыка достаточно разнообразна и даже достойна приобретения в виде отдельного диска с саундтреком. Благо тот сопровождается еще и DVD с демонстрацией самых зрелищных захватов – стоит взглянуть хотя бы в ознакомительных целях. Жаль, что Rumble Roses XX в целом не столь притягательна, как могло показаться при просмотре многочисленных роликов. Однако стоит дать ей второй шанс, она обязательно себя оправдает! Это как раз та игра, что способна привить любовь к ненавистному ранее жанру. СИ

1 Графические противоречия: вроде, все хорошо, да больно кукольны глаза!

2 Попасть под удар двух красоток сразу – незавидная участь. Пока оклемаешься, переломают ноги.

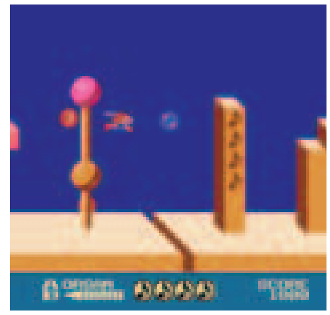
3 Это не дама треф из колоды пикантных карт и даже не фотка из женской бани, это одна из «поз», потом и кровью заработанных в неравных боях специально для фоторежима.





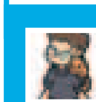
Музыка на все времена

«Родитель» Electroplankton, японец Тосио Иваи (Toshio Iwai), не впервые берется за создание уникальных игр, в основу которых положена музыка и музыкальные синтезаторы. Именно его проекты можно считать предтечей таких уникальных (и, чего скрывать, недооцененных) игр, как Vib Ribbon или Rez. Первой игрой Иваи стала Otocky – незатейливый музыкальный шутер, выпущенный в 1987 году для Famicom Disk System совместно с ASCII Corporation (ныне покинувшей видеоигровой рынок). Затем последовала Sound Fantasy, предназначенная для SNES, но так и не увидевшая свет. В этой игре главная роль отводилась разноцветным насекомым, управляя которыми, пользователь получал различные сочетания звуков и спецэффектов. Несколько позднее идеи Sound Fantasy нашли применение в SimTunes на PC – издателем этого проекта выступила Maxis (все знают про The Sims). Ну а затем настала очередь электропланктона. Именно он наконец-то привел Иваи к мировой славе, а компании Nintendo дал возможность лишний раз убедить нас в уникальности DS.

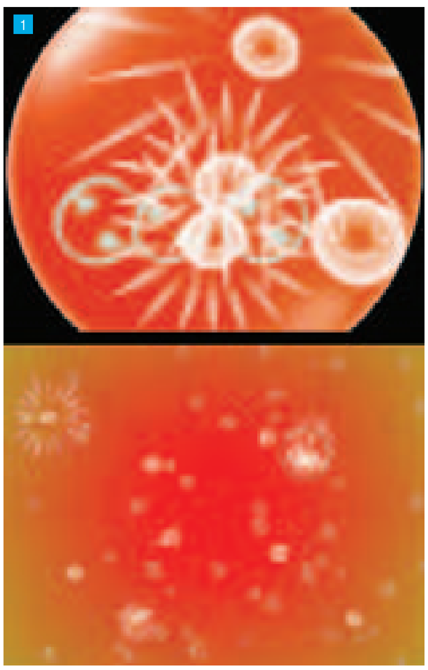


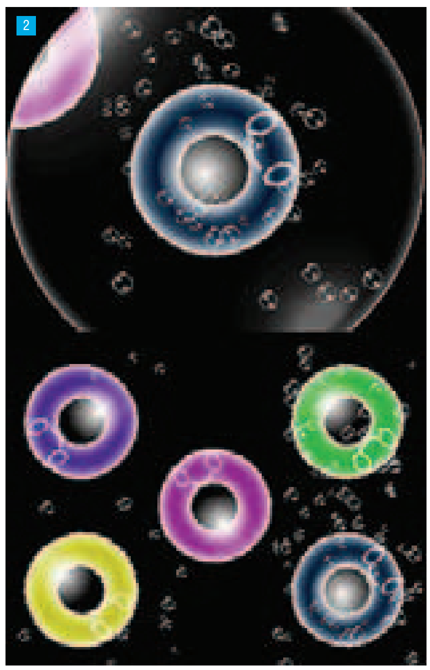
ИНФОРМАЦИЯ

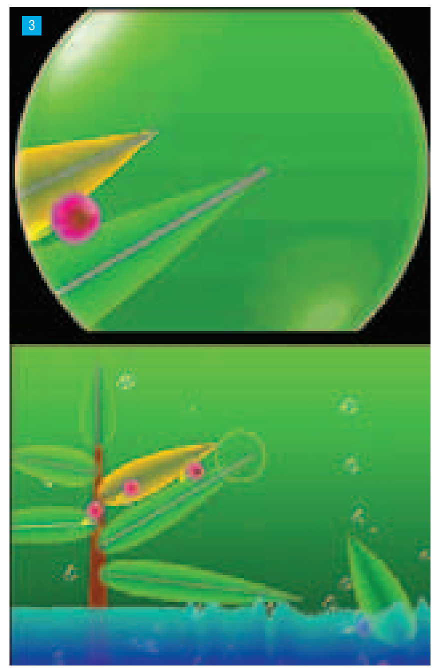
- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** special.music
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Новый Диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** Nintendo DS
- **ОНЛАЙН:** http://www.nintendo.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru







1 Если отложить планктонью икру, она потихоньку созревает, попутно рождая незатейливую мелодию.

2 Планктон в виде вращающихся дисков? Почему бы нет! У вас есть отличный шанс почувствовать себя диджеем.

3 Обыкновенные листья тоже могут стать музыкальным инструментом!

ВЕРДИКТ

?.?

ПЛЮСЫ
Оригинальная концепция; простое управление; десять разновидностей планктона; режим Audience для любителей медитации.

МИНУСЫ
Созданные мелодии нельзя сохранять; графика скромна; сама идея бесцельной игры кому-то покажется чересчур оригинальной.

РЕЗЮМЕ
Смелый музыкальный эксперимент! Правда, понравится он далеко не всем. Но попробовать стоит обязательно!

ELECTROPLANKTON

НЕ ИГРА

ДАБЫ ЛИШНИЙ РАЗ ПРОДЕМОНСТРИРОВАТЬ УНИКАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ DS, NINTENDO ВОСПОЛЬЗОВАЛАСЬ УСЛУГАМИ… ПЛАНКТОНА!

Новизна и современные видеоигры в сознании многих уже давно превратились в несовместимые понятия. Однако нет-нет да и появляются на рынке проекты столь необычные, что порой не совсем ясно, а игра ли это. Сравнительно недавнее творение Nintendo под названием Electroplankton – как раз из таких вот неординарных явлений.

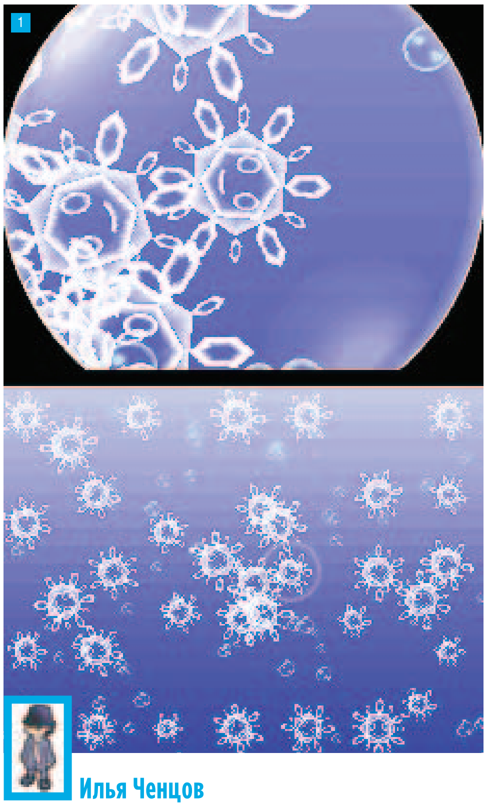
Планктон и песни

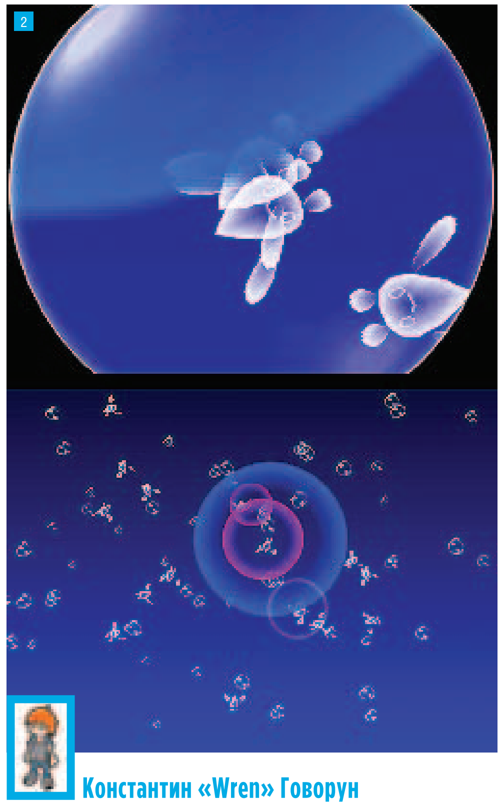
Если начистоту, под определение «видеоигра» Electroplankton подходит с большими оговорками. Нет здесь ни уровней, ни противников, ни какой-либо конечной цели. Не нашлось места даже рутинному набору очков. И в заданный ритм, как в большинстве прочих музыкальных игрушек, попадать не надо, так как создатели оного «чуда» не затрудняли себя выдумыванием мелодий и тому подобной чепухой. А что же тут есть? Совсем немного. Десять разновидностей того самого электропланктона и два игровых режима, Performance и Audience. Причем если в первом из них от нас еще требуется совершать некие действия (какие именно – чуть позже), то второй позволяет при желании вообще ничего не делать и лишь наблюдать за происходящим на экране. Создается впечатление, что Electroplankton ваяли, прежде всего, ради демонстрации уникальных возможностей DS– таких, как встроенный микрофон например.

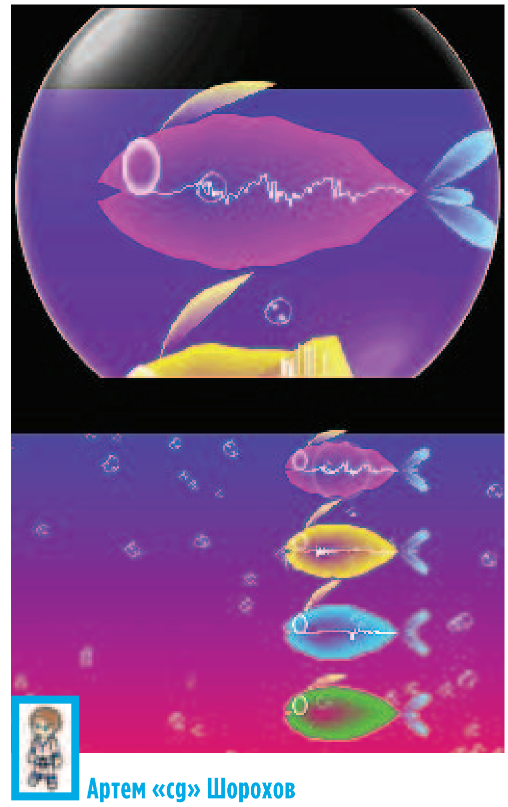
И вот тут надо отдать разработчикам должное: с точки зрения управления и игрового процесса в целом Electroplankton одновременно нестандартна, проста и понятна. Даже несмотря на то, что очередной вид планктона – это и новый интерфейс, зачастую заметно отличающийся от предыдущего. В одном случае от вас требуется рисовать стилусом линии; в другом – управлять листвой, создавая для выпрыгивающей из воды живности трамплины. Планктон Marine-Snow представляет собой целое скопление снежинок, от малейшего прикосновения меняющих положение на экране и размер. Мечущийся по экрану Nanocarp нервно реагируют на любой звук, а чтобы добиться толку от Luminaria, нужно постоянно переводить крошечные стрелки, которыми усеян экран. И это далеко не полный перечень «способностей» планктона – он порхает, растет, меняет форму и запоминает звуки, делая их частью очередной музыкальной композиции.

Впрочем, не до конца понятно, почему же авторы отказали нам в праве сохранять получившиеся мелодии. Ведь именно из-за этого Electroplankton довольно быстро превращается с точки зрения многих в совершенно бессмысленное. Опять же, возникает вопрос, а хватит ли вам терпения часами гонять стилусом разношерстных рачков и рыбешек виртуальности.

Несколько слов о том, как разработчики распорядились двумя экранами. С нижним, тактильным, все понятно: в управлении именно ему отведена главная роль. А вот про верхний немудрено и забыть. Фактически, он не несет НИКАКОЙ полезной информации, если, конечно, не







Илья Ченцов

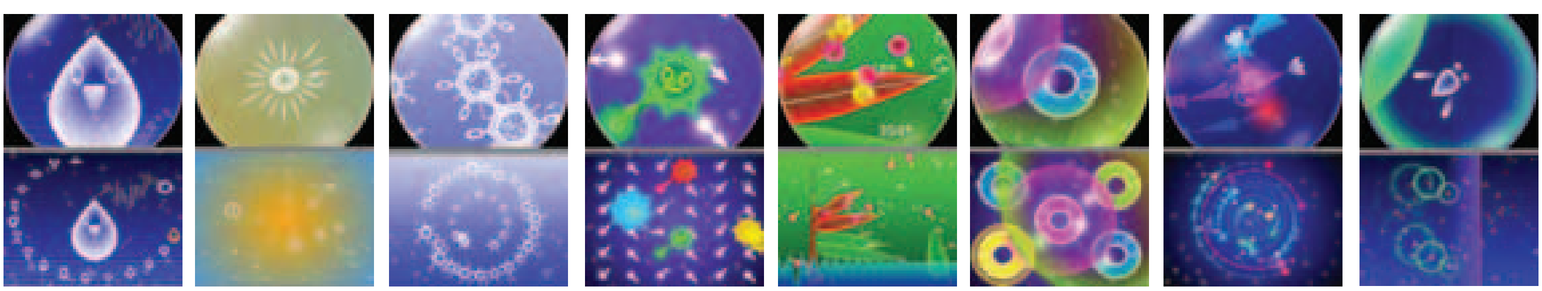
Electroplankton – безусловно, не игра. Или игра в том же смысле, в каком ей являются «куличики». Однако лепить из мокрого песка во много раз интереснее, чем баловаться с квазистильными зверушками. Покрутив каждого планктоненка пять минут, уже полностью понимаешь, чего от него ждать. Стимула копнуть поглубже нет– визуальный ряд аскетичен, развития «геймплея» не происходит, а звуковое оформление в большинстве случаев напоминает голос расстроенного рояля. Ой, забыл, здесь же можно делать ремиксы на мелодии из популярных нинтендовских игр! К сожалению, Electroplankton ущербен и как приложение – результаты своих аудио-экзерсисов нельзя сохранить. По-моему, такая технодемка не нужна даже бесплатно.

Константин «Wren» Говорун

В отличие от Nintendogs и даже Brain Training, здесь нет игрового процесса. Вообще. «Игру» нельзя пройти, невозможно добиться чего-либо. Правда, есть один гигантский плюс – что бы вы ни делали с планктоном, звук в итоге он издает мелодичный, музыкальный слух геймеру не требуется. Именно благодаря этому Electroplankton – отличный способ для медитации. Можно часами лежать на диване, рассеянно водить стилусом по нижнему экрану, извлекая разные интересные звуки.
Другое дело, что я не понимаю, как это можно продавать в магазине за деньги. Electroplankton стоило сделать встроенной игрой в DS lite или приложить к какому-нибудь обычному проекту, вроде той же Super Princess Peach, в качестве бонуса. И, конечно, сравнивать с Nintendogs ее несколько бессмысленно.

Артем «cg» Шорохов

Крышу сносит: «Блин, ЧТО ЭТО?!» Выглядит здорово, звучит замечательно, что делать – непонятно. Начинаем разбираться – понимание не приходит. Это как набор кубиков в подарочной упаковке: ребенок возится с ними в детской, получает удовольствие, а рядом стоит Илья Ченцов и крутит пальцем у виска… Так что же, развлечение для ясельников? Вроде бы, нет. Но к единому мнению мы так и не пришли: это картридж для медитаций, для тех «не от мира сего» людей, которые готовы отдыхать и расслабляться, лениво шевеля стилусом, а не швыряя в монстров грузовики с мороженым. Знаете, бывают такие творческие натуры тонкой душевной организации – то чертиков в тетради рисуют, то чужую барабанную установку насилуют, то фантики от конфет по столу в узоры раскладывают. Или вот, например, мутит в самолете – тут не до игр! А занять себя чем-то хочется…



Возникает вопрос, а хватит ли вам терпения часами гонять стилусом разношерстных рачков и рыбешек виртуальности?

считать таковой увеличенное изображение крошечного фрагмента с нижнего дисплея. Будто в насмешку авторы еще и «подарили» верхнему экрану функцию Zoom In/Zoom Out, неизвестно зачем нужную – кроме как для красоты; на поведение планктона она никоим образом не влияет. Добавим, что игре не помешал бы многопользовательский режим. Ведь перед нами, прежде всего, простенький музыкальный синтезатор. Так почему не дать игрокам возможность для совместного творчества – тем более что она очень неплохо укладывается в оригинальную концепцию проекта? Но, увы, планктон рассчитан исключительно на индивидуалистов; посторонние допускаются лишь в качестве вольных (или невольных) слушателей.
По традиции, не забудем о графике. Конечно, в играх, подобных Electroplankton, внешний вид не главное, но излишне упрощенное или грубое технически визуальное исполнение все-таки может изрядно подпортить общую картину. Что ж, следует признать – в данном случае авторы могли добиться и большего. Но – не сочли необходимым. Поэтому Electroplankton получилась яркой, красочной, опять-таки очень необычной, но… простенькой и местами даже примитивной. Очевидно, никто не задавался целью должным образом использовать графические возможности DS на всю катушку – поэтому желающим узнать, «сколько лошадей у ей под капотом», придется обратить внимание на что-нибудь другое.

Каждый сам за себя

Разумеется, посоветовать Electroplankton всем и каждому нельзя. Слишком уж она выбивается из общего ряда, да и недостатков хватает. К тому же далеко не всякий захочет тратить деньги на картридж, который может наскучить за очень короткий срок. В то же время здраво оценить Electroplankton – задача невероятно трудная и, в общем-то, совершенно бесполезная. Кто-то назовет проект очередной попыткой Nintendo заработать на пустом месте. Другие, наоборот, распознают в музыкальных экспромтах планктона шедевр, подобного которому еще не бывало и, вероятно, уже не будет – по крайней мере, в ближайшее время. Поэтому, коли представится случай, попробуйте составить о Electroplankton собственное мнение. Кто знает, возможно, музыкальный планктон – именно то, что вам нужно. СИ

Редакция благодарит Nintendo-магазин «Хит-Зона на Фрунзенской» за помощь в подготовке материала.
т. (495) 580-35-23

1 Попробуйте представить, что перед вами не снежинки, а клавиши рояля.

2 Хаотично мечущийся планктон – инструмент сложный, требующий сноровки и внимания.

ОТЛИЧНО



1 ИГРА НОМЕРА



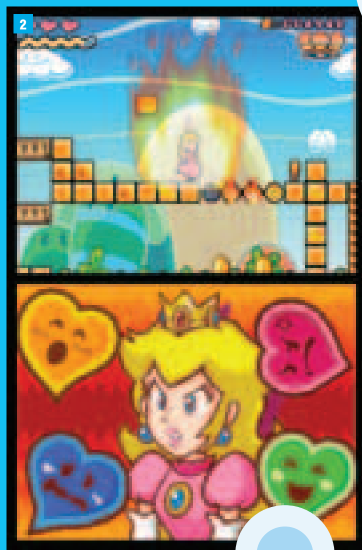
SUPER PRINCESS PEACH

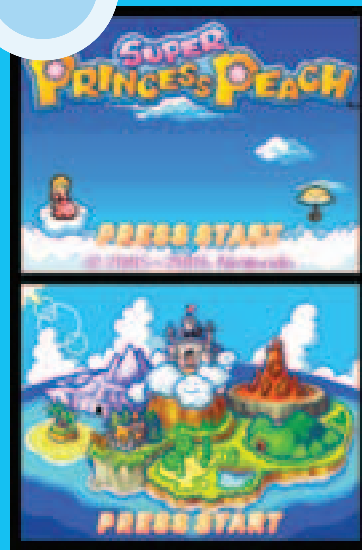
НАКОНЕЦ-ТО ПРИНЦЕССЕ НАДОЕЛО БЫТЬ ВЕЧНОЙ ЖЕРТВОЙ БОУЗЕРА, И ОНА РЕШИЛА САМА НЕМНОГО ПОГЕРОЙСТВОВАТЬ.

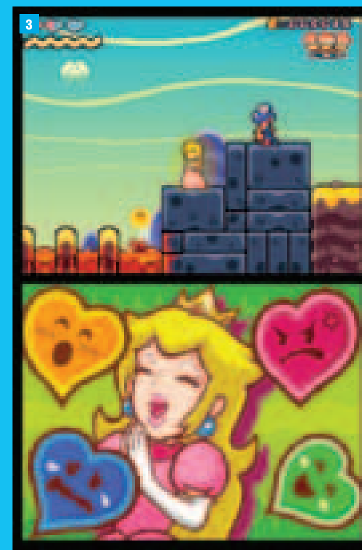






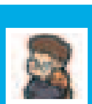






Информация

Платформа: Nintendo DS
Жанр: action.platform.2D
Зарубежный издатель: Nintendo
Российский дистрибьютор: «Новый Диск»
Разработчик: Nintendo
Количество игроков: 1
Обозреваемая версия: Nintendo DS
Онлайн: www.nintendo-europe.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

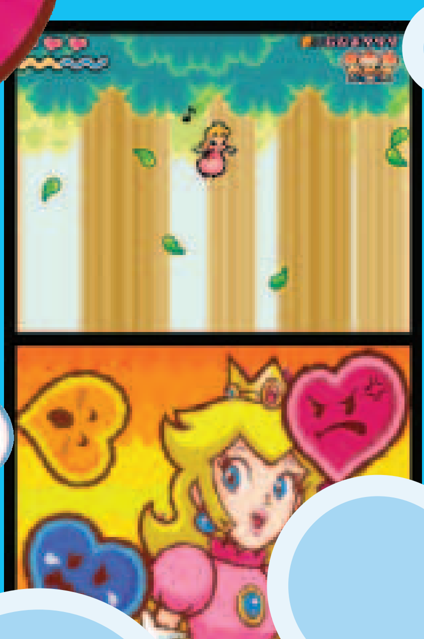
Мы всегда подозревали, что ее высочество Принцесса Пич не так проста, как кажется на первый взгляд. Нечто зловещее маячило за легкомысленными розовыми платьицами и игривыми кружевными зонтиками, заставляя сомневаться в истинном характере Принцессы. Но рядом неизменно был преданный и бдительный Марио, поэтому коварная дамочка вынуждена была до поры до времени притворяться слабой – пока неожиданный поворот событий не лишил водопроводчика возможности приглядывать за своей подопечной. Теперь у Принцессы развязаны руки, и горе тем, кто рискнет встать на ее пути.

Такая противоречивая

На тропу войны особа королевских кровей отправилась не одна, а в компании смертоносного говорящего зонтика Перри (Perry) – невероятно многофункционального... гм, скажем так, устройства, способного поработать и лодкой, и парашютом. Среди прочего Принцесса может использовать Перри вместо дубинки, круша врагов направо и налево. Есть у Перри и еще одно свойство, о котором нельзя вспоминать без содрогания: чудо-зонтик умеет пожирать практически что угодно и кого угодно. Несчастные Гумбы (Goombas) и наивные Купы (Koopas) – все они расстанутся с жизнью, оказавшись в бездонной пасти Перри. Причем, если, скажем, дракончик Йоши съеденных врагов, как следует прожевав, в конце концов выплевывал, то Перри расправляется с противниками раз и навсегда, от них даже косточек не остается.
Но не только чудо-зонтиком страшна Принцесса. Будучи особой чрезвычайно нервной и неуравновешенной, она то и дело дает волю эмоциям – с различными, и подчас очень неприятными, последствиями для окружающих.
Чувства Принцессы обозначены четырьмя разноцветными сердцами на нижнем тактильном экране. Коснувшись любого из сердец, вы полюбуетесь на героиню, так сказать, во всей красе – без ужимок и обычного притворства. Прикосновение к красному сердцу (Rage) превращает Принцессу в злобную фурию со страстью к пиротехнике. В таком состоянии она готова поджечь всех и вся – от ни в чем не повинной черепахи до подвесного моста. Синее сердце (Gloom) заставит безжалостную убийцу зарыдать горючими слезами и бегать вдвое быстрее. Скажете, обычная женская истерика? Вовсе нет! Оказывается, слезы Принцессы являются отличным и невероятно эффективным удобрением – литр-другой этой адской смеси заставляет расти даже безнадежно увядшее растение. Желтое сердце (Joy) напомнит Принцессе о чем-то столь приятном, что она запоет дурным голосом и примется летать, вызвав заодно небольшой смерч (кажется, нечто подобное проделывала одна блондинка в Людях-Икс). Наконец, зеленое сердце (Calm) работает как сильнодействующее успокоительное, вместе с душевными излечивая и физические раны. Именно сердца, главным образом, и помогают Super Princess Peach не затеряться среди других именитых собратьев по жанру – прежде всего, выпущенных самой Nintendo. Хотя основы игры здесь в общем те же, что и в New Super Mario Bros (бегаем слева направо, собираем монетки, прыгаем недругам на головы), они существенно дополнены многочисленными головоломками, рассчитанными именно на особые навыки Принцессы. Например, упомянутый выше поджог мостов на деле порой оборачивается не столько отчаянной выходкой окончательно съехавшей с катушек героини, сколько единственной возможностью оказаться на нижнем ярусе того или иного этапа. То же самое касается и выращивания плодово-овощных культур с помощью слез: слабенький росток вполне способен превратиться в крепкую лестницу, без которой добраться до некоторых секретов

Преимущества обжорства

Выражая недовольство кровожадностью и прожорливостью Перри, мы, тем не менее, вынуждены признать, что от них есть толк. Заглатывая противников, Перри помогает хозяйке заполнять волнообразную шкалу в левом верхнем углу экрана – так называемый emotion meter. Стоит этой шкале опустеть, и у Принцессы уже не хватит сил прийти в ярость, всплакнуть от горя или подняться в воздух от радости. Кстати, emotion meter заполняется и без смертоубийства – стоит лишь подобрать специальный предмет. Только попадается этот самый предмет очень уж редко.



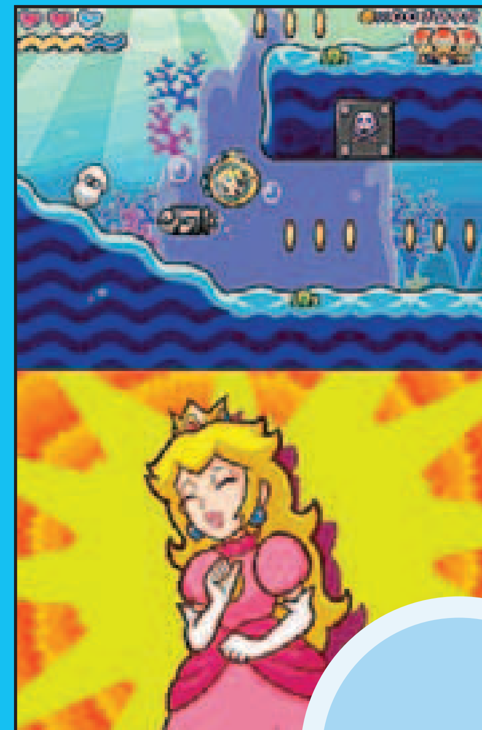
1 Поплакав над сорняком, можно вырастить вполне надежную лестницу в небо.

2 Лучший способ упасть с моста – сжечь его!

3 Не забудьте поправить здоровье, иначе враг не замедлит воспользоваться вашей слабостью.

Редакция благодарит Nintendo-магазин «Хит-Зона на Фрунзенской» за помощь в подготовке материала.
т. (495) 580-35-23

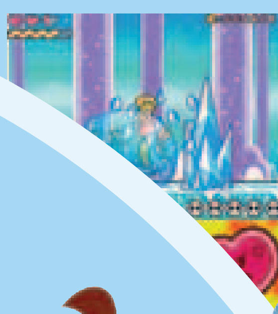
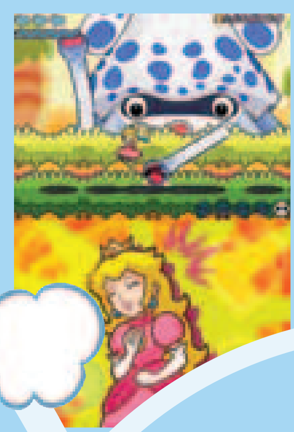
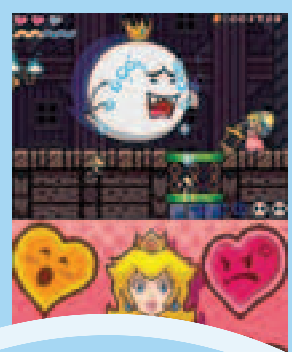






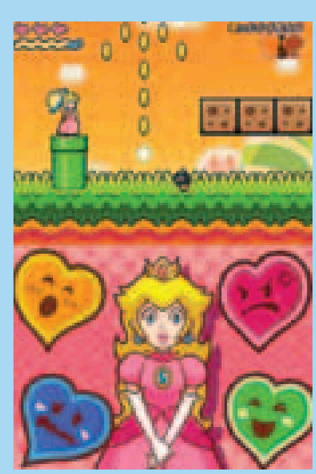
Принцесса и боссы

Набор ключевых соперников в Super Princess Peach сделал бы честь любой игре с участием Марио. Помимо непременного Боузера, представленного в двух ипостасях, Принцессе предстоит сразиться с огромной пираньей, помериться силами с исполинской совой (причем бой проходит в воздухе), поотрывать щупальца кальмару-переростку и научить уму-разуму дракониху Blizzaurus, окопавшуюся в ледяной пещере. Кстати, победа над каждым боссом означает долгожданную свободу для очередной жабы из числа попавших к Боузеру в плен.

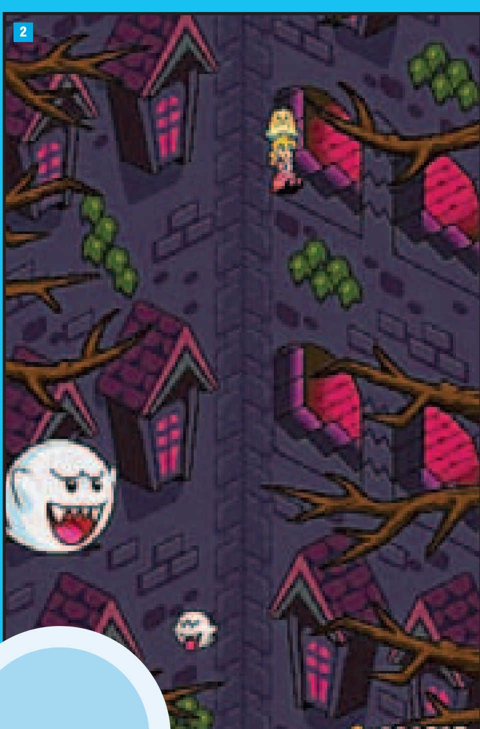




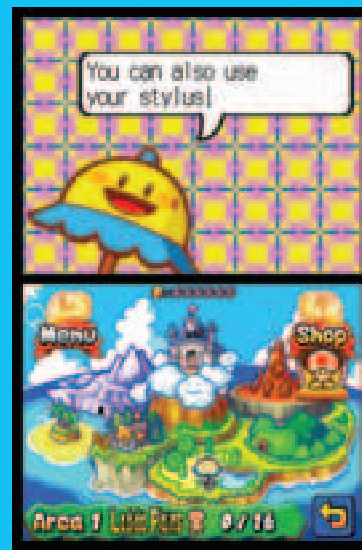
Зачем нужно золото

Как и в многочисленных представителях семейства Super Mario Bros, в этой игре необходимо собирать золотые монеты. И чем больше их будет у вас, тем лучше. Ведь за валюту мы поправим здоровье Принцессы (а говорят, «ни за какие деньги не купишь»!) и расширим список умений Перри, превратив его в сущего терминатора, не знающего преград ни на земле, ни на воде, ни в воздухе. Например, среди прочего, Перри может со временем научиться превращению в миниатюрную одноместную субмарину – это позволит Принцессе с комфортом исследовать морские глубины.











ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ
Разнообразие игровых возможностей; множество секретов и бонусов; увлекательные битвы с боссами; мини-игры с использованием стилуса.

МИНУСЫ
Незамысловатая графика; заниженная сложность; совершенно невыразительное звуковое сопровождение, не до конца продуманное управление.

РЕЗЮМЕ
Весьма успешный дебют Принцессы в роли главного героя и отличный платформер, один из лучших на Nintendo DS.

1 Летающие колючие снежки вредят здоровью Принцессы...

2 ...Так же, как и пухлые призраки.

3 Осторожнее! Здесь стреляют без предупреждения!

> Многим Super Princess Peach покажется чересчур уж легкой, особенно на первых уровнях.

Принцесса или компьютер?

Свой противный писклявый голос Принцесса получила благодаря актрисе Джен Тейлор (Jen Taylor). Ее же мы слышим в No One Lives Forever 2 (главная героиня, Кейт Арчер) и в SiN Episodes (Джессика Кэннон). Но, вероятно, самый известный персонаж, озвученный Джен, – искусственный разум Кортана из Halo и Halo 2. Кстати, Кортане отведена важная роль и в грядущей Halo 3, а Принцесса, само собой, будет то и дело мелькать в проектах с участием Марио – как на DS, так и на Wii. Среди наиболее долгожданных новинок – Super Mario Galaxy и новая часть файтинга Super Smash Bros. Так что голос госпожи Тейлор мы услышим еще не раз.

просто-напросто не получится. Ну а полеты и ураганы подчас становятся наиболее действенным оружием против разных недругов (в их числе, кстати, имеется и один босс).

Путь неблизкий

Восемь основных уровней – каждый разбит на несколько этапов – опытному пользователю хватит примерно на 7-8 часов, даже если вы не горите желанием разыскивать все секреты. Еще на несколько часов продлят удовольствие разнообразные дополнительные уровни и мини-игры. Для платформера не так уж и мало, хотя, разумеется, до совершенства далеко! Другое дело, что многим Super Princess Peach покажется чересчур уж легкой, особенно на первых уровнях. Благодаря живучести главной героини и ее умению почти в любой ситуации быстро поправить пошатнувшееся здоровье, погибнуть, даже при очень большом желании, будет сложновато. Последняя надежда на боссов. Они, конечно, не отличаются умом и сообразительностью, но, по крайней мере, сражаться с ними занятно – пусть битвы и не затягиваются надолго. Кроме того, перед встречей с очередным мегапротивником Принцессе обычно предстоит небольшое испытание, требующее от игрока когда осторожности, а когда и ловкости. Управление в этих «разминках» целиком осуществляется стилусом, а цена ошибки куда выше, чем на основных уровнях. Всего одна незначительная промашка – и извольте начинать сначала.
Раз уж зашла речь о стилусе, доставим себе удовольствие и бросим пару камней в огород управления. Исключая описанные случаи, управлять главной героиней, в основном, нужно цифровой крестовиной и лицевыми кнопками. А вот чтобы задействовать сердца, мы вынуждены то и дело браться за все тот же стилус, что, честно говоря, не слишком удобно. Дабы не отвлекаться, приходится действовать грубо, по старинке – тыкать в нижний экран пальцем. Кроме того, сама Принцесса оказалась невероятно тяжеловесной дамой. Посмотрите, как трудно ей порой затормозить, особенно если предварительно она успела как следует разогнаться! Смех смехом, но при прыжках с платформы на платформу это нередко мешает: наша подопечная так и норовит самым подлым образом свалиться в пропасть.

По мелочам

Что там осталось? Ах да, графика, музыка и прочая дребедень, которая, конечно же, никого ну совершенно не волнует. Потому как лишь сама игра имеет значение, и так далее, и тому подобное...Так вот, за технические достижения Super Princess Peach можно смело влепить «удовлетворительно» – большего, увы, не заслужила. Картинка опрятная, яркая и цветастая, но до сравнения с той же New Super Mario Bros никак не дотягивает. Очень похоже, что первоначально проект задумывали для GBA, и лишь потом решили выпустить его для технологически более продвинутой системы – причем графику почти не меняли. То же касается и звуковой дорожки: озвучка минимальна (хотя она, в общем-то, и не нужна), музыка проходная – мы такую слышали десятки и сотни раз. А сколько раз еще услышим... Строго говоря, на DS хочется большего, тем более что ресурсы платформы оставляют простор для маневра – тому есть многочисленные и наглядные примеры. Впрочем, все технические недочеты с лихвой компенсируются интересным игровым процессом. Геймплей – это главное!

Зонтики на изготовку!

Super Princess Peach – не лучший платформер всех времен и народов, но и бледной тенью сериала Super Mario Bros. проект тоже не назовешь. Да, где-то разработчики воспользовались хорошо знакомыми приемами, но где-то сподобились и на что-то оригинальное. Итогом стала отличная, пусть и не лишенная огрехов игра, веселая и увлекательная. На такую не жалко ни денег, ни свободного времени. СИ

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ.

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Константин Говорун

wren@gameland.ru



СТАТУС: Главный редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Metal Gear Solid 3, Disgaea: Hour of Darkness

В последнее время любит игры, которые приносят не только удовольствие, но и пользу. Например, знакомят с новыми идеями относительно сюжета и геймплея, наводят на интересные мысли. Если чувствует, что его жизнь никак не изменится после прохождения некоей новой игры, то сразу ее бросает.

ГЕЙМПЛЕЙ

Больше всего игра мне почему-то напомнила «неправильный» Super Mario Bros. 2 (под таким названием вышла в США игра Doki Doki Panic с перерисованными спрайтами). Super Princess Peach – очень правильный платформер. Уровни выстроены так, что их интересно исследовать, а до секретных мест можно добираться разными способами. Однако не понравился низкий уровень сложности.

ГРАФИКА

Выглядит все это, как типичный 16-битный платформер, который портировали на Nintendo DS с некоторым улучшением графики. Еще прямо-таки напрашивается сравнение с Castlevania DS.
Лично меня сильно смутила слащавая физиономия Принцессы, демонстрирующаяся крупным планом на нижнем экране. Ее там слишком много.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Super Princess Peach – «Марио для девочек». Это касается и дизайна, и геймплея, и даже сюжета. В этом нет ничего плохого. Девочки тоже должны играть в платформеры, причем нормальные, а не упрощенные. Super Princess Peach честно продолжает традиции жанра, сложившиеся еще во времена Super Mario Bros. и Donkey Kong Country.

ВЕРДИКТ 8.0

Артем Шорохов

cg@gameland.ru



СТАТУС: редактор консольной части

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Battle City, Xonix, Bubba'n'Stix, Kula World

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

ГЕЙМПЛЕЙ

Игровой процесс удивительным образом сочетает простоту и разнообразие, востребованную старомодность и новомодную «НЕ-хардкорность». Люблю, когда нужно исследовать уровни, а не бежать слева-направо. Люблю, когда каждый босс – как отдельный уровень. Люблю, когда игровая насыщенность близко-близко подбирается к заоблачному уровню Платформенного Эталона – Yoshi' Island.

ГРАФИКА

Охохох... Скажем так, если от самой идеи 2D-платформера вас не воротит, как некоторых, значит – понравится. Ярко, насыщенно, весело, солнышко светит – вполне в духе Klonoa или обеих Mario & Luigi. Тем не менее, ничего сверхоригинального тут не найти, кроме, разве что, нарочитого «девичьего» дизайна. Опять же, десяток-другой лишних иллюстраций (а то и видеороликов!) игре отнюдь не повредил бы.

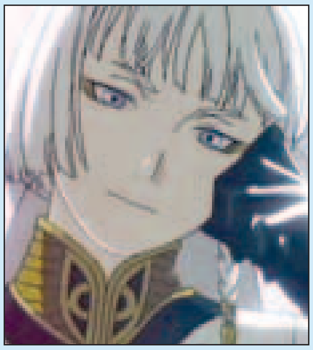
ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Это не ретроблокбастер в стиле New Super Mario Bros., это совсем другая игра – милая, ветреная, даже какая-то беззаботная. Из страны по имени Детство – помните, когда деревья были большими? Если честно, очень хочется посадить Сережу Цилюрика на кол за каждое гадостное слово в сторону Пич. Диалогов ему, понимаете ли не хватает. А то, что перед нами один из лучших 2D-платформеров последних лет, как же?

ВЕРДИКТ 8.5

Сергей «TD» Цилюрик

td@gameland.ru



СТАТУС: Бильдредактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Metroid Prime, Final Fantasy VII

Энтузиаст Nintendo DS, большой любитель JRPG и музыкальных игр, завсегдатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

ГЕЙМПЛЕЙ

Двухмерный платформер. Наверное, я чего-то не понимаю, но я не могу себе представить, как можно получать удовольствие от архаичного геймплея, знакомого еще по первой части SMB. Незначительные фичи не меняют сути, а отсутствие какой-либо сюжетной мотивации продолжать играть заколачивает последний гвоздь в крышку гроба персиковой принцессы.

ГРАФИКА

Последнее, о чем вообще хотелось бы писать. Ну, спрайты, ну, цветов много, ну, анимация неплохая. Неинтересно ведь! Вот если бы Super Princess Peach выглядела (и, желательно, игралась) так же сногсшибательно, как Donkey Kong Country в свое время, можно было бы и говорить отдельно о ее графике. А так – ни рыба ни мясо.

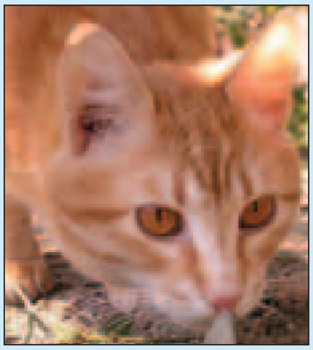
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Вспоминаются феминистки, ранее нывшие по поводу засилия протагонистов-мужчин, спасающих беспомощных дам. Знаете, что они сказали насчет SPP? «Какой ужас! Эти шовинисты думают, что мы все такие эмоциональные, будто у нас каждый день ПМС, и готовы разреветься на пустом месте!»
Стоп, тут о моем впечатлении спрашивают? Ну не хочу я играть в это, не хочу!

ВЕРДИКТ 6.5

Red Cat

chaosman@yandex.ru



СТАТУС: Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Panzer Dragoon Orta, Rome: Total War

Давний поклонник Sega, тяжело переживавший безвременную кончину Saturn и Dreamcast. Сейчас всерьез увлекается всем, что связано со Star Wars, хотя к играм по одноименной лицензии, как правило, относится с большим подозрением. На PC нежно и преданно любит сериал Total War.

ГЕЙМПЛЕЙ

С одной стороны, все очень хорошо знакомо – прыжки по платформам, «поедание» противников (как и сами противники), сбор монеток и различных бонусных предметов. В то же время авторы не побоялись внести в проверенную годами формулу Super Mario Bros. и кое-что новое – сердца-эмоции, например. Кстати, очень неплохо смотрятся игры-разминки перед боссами.

ГРАФИКА

Если не знать о существовании New Super Mario Bros. или, скажем, Sonic Rush, то графику Super Princess Peach вполне можно принять, как должное. Но в том-то и загвоздка, что красивых игрушек на DS нынче хватает, и на их фоне приключения Принцессы (визуально) кажутся несколько примитивными – хочется больше деталей, более качественной анимации и спецэффектов.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Отличный платформер, созданный с соблюдением многолетних традиций Nintendo. Главная героиня выглядит достойной альтернативой Марио и Луиджи, появились новые элементы игрового процесса. Расстраивает, пожалуй, только излишняя простота – некоторые уровни могли быть и потруднее. Но это недостаток субъективный; для многих заданная сложность будет в самый раз.

ВЕРДИКТ 8.0


АЛЬЯНС
ДВОЙНОЙ УДАР
G2 Games
gfi
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
© 2006 G2 Games. All rights reserved. All rights of the publisher and developer of the work reproduced reserved.
Unauthorised copying or hiring is strictly forbidden and will be punishableby civil and criminal courts.
© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/.
Розничная продажа в магазинах М.видео



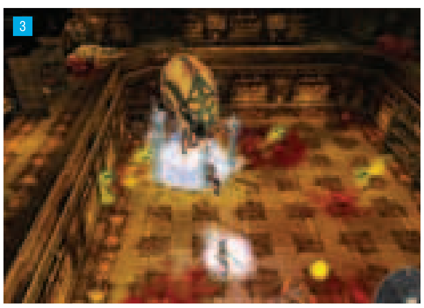


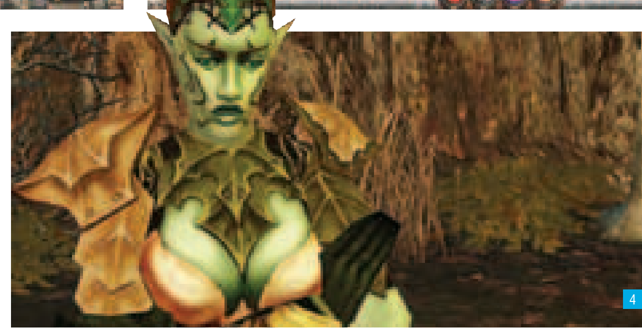
1 Без мага в сражениях вам не обойтись.

2 Дух захватывает лишь когда приходится сражаться на узком мосту.

3 Отвратительное насекомое-переросток числится чуть ли не главной достопримечательностью broken world.

4 Персонажи картинно жестикулируют, но интереснее их диалоги от этого не становятся.









ПОСРЕДСТВЕННО

ВЕРДИКТ

5.5

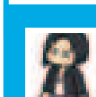
ПЛЮСЫ
Два новых необычных персонажа, возможность переносить партию из Dungeon Siege II, несколько десятков «свеженьких» монстров.

МИНУСЫ
Устаревшая графика, изрядно надоевшие карты, однообразные подземелья, сюжет интересен только тем, кто знаком с предыдущей частью.

РЕЗЮМЕ
Вряд ли Broken World стоит внимания поклонников Diablo-подобных игр. Но если вы хотите узнать, чем же закончилась история мира Арааны, придется потерпеть еще немного.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Gas Powered
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
ОНЛАЙН:
http://brokenworld.gaspowered.com



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru

DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD

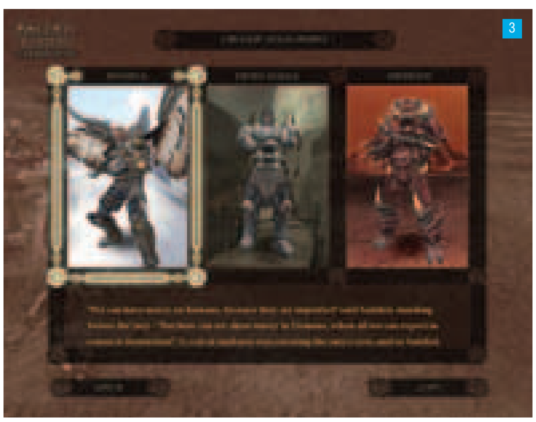
РАЗБИТЫЕ МЕЧТЫ

Дополнение к предыдущей игре – Dungeon Siege: Legends of Araana получилось еще скучнее и безыдейнее предшественника. Игрокам подбросили несколько жалких монстров и с десяток подземелий-близнецов для новой зачистки. Неудивительно, что концовка Dungeon Siege II, открыто намекавшая на продолжение, заставила обреченно вздохнуть, а вовсе не обрадовала.
Как выяснилось, негодяй Валдис, за которым терпеливые игроки гонялись по лесам и подземельям предыдущей части, оказался всего лишь мелкой сошкой под руководством куда более неприятного товарища. Темный повелитель Зарамот (Zaramoth), призванный своим незадачливым сподвижником, не просто хочет заполонить мир Арааны ордами нечисти, а намеревается уничтожить его. Разумеется, вам ничего не остается, кроме как наточить клинки и броситься за разбушевавшимся стариком.
К счастью, герои без труда спасут мир всего за десяток часов. При этом Broken World покажется уменьшенной версией оригинальной Dungeon Siege II. Игрок почувствует себя как дома в тесных подземельях, на усыпанных снегом равнинах и в осеннем лесу. Есть и новые карты, но они так же неизменно напоминают уже пройденные места и служат лишь еще одним безликим отрезком пути между первой заставкой и финальными титрами. Пейзажи из-за ветхого графического движка по-прежнему даже не пытаются оторвать вас от затянувшейся баталии. Несколько разбавляют однообразные драки новые монстры, многие из которых похожи на меховых демонов с торчащими из спины шипами. Зверинец пополнился полудюжиной боссов, но действительно необычными и оригинальными оказались лишь трое, включая Зарамота.
Авторы любезно разрешили игроку переносить своих персонажей из Dungeon Siege II в дополнение. Правда, в новое приключение возьмут лишь тех героев, которые достигли 39 уровня. С другой стороны, если в команде затесались отличники боевой подготовки с 40 уровнем и выше, то у вас с самого начала будет немалая фора. Хотя никто не запрещает создать партию с нуля. В таком случае ее участники авансом получают небывалое количество опыта. Именно такой путь мы и советуем выбрать, потому что немногие новшества Broken World становятся очевидны как раз при создании героя. Два новых персонажа – Blood Assassin и Fist of Stone – обязательно пригодятся в бою. «Кровавый убийца» одинаково хорошо стреляет из лука и пользуется разрушительной магией, а «Каменный кулак» превосходен в ближнем бою, при этом быстро заживляет раны. Есть еще и новая раса – гномы, но вы вряд ли заметите какие-то выдающиеся умения или таланты у персонажей-коротышек.
И вновь повторяется судьба Legends of Araana. Дополнение, которое появилось только ради завершения истории Валдиса и его повелителя, кажется еще более безликим и скучным, чем его предшественник. СИ





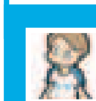






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** action-adventure.fantasy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Planeta DeAgostini Interactive
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** GFI / «Руссобит-М»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Novarama Technology
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** До 12
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC
- **ОНЛАЙН:** http://www.fallenlords.com



Автор:
Роман "ShaD" Епишин
shad@gameland.ru

1 Юниты-великаны топчут мелюзгу и выясняют отношения друг с другом. Любого из них можно оседлать.

2 В сражениях участвует до двух сотен солдат.

3 Три великих командира трех огромных армий.

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ
Удачный симбиоз RTS и TPS: с одной стороны – жаркие бои с использованием изощренных приемов, с другой – столкновения огромных армий.

МИНУСЫ
Такие угловатые герои и посредственные спецэффекты характерны для игр пятилетней давности; замечены бойцы, проваливающиеся в пол и стены.

РЕЗЮМЕ
Хорошую задумку загубила технологическая отсталость. Вот если бы переложить ту же идею на современный движок...

FALLEN LORDS: CONDEMNATION

ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ СУЩЕСТВУЕТ, НО ВРЯД ЛИ ОНА ВАМ ПОНРАВИТСЯ – ДАЖЕ В РАЮ НЫНЧЕ НЕСПОКОЙНО.

Есть ли жизнь после смерти? Большинство религиозных учений отвечает однозначным «да». Правда, взгляды на человеческое существование за последней чертой разнятся. Кто-то верит в переселение душ, кто-то – в муки Ада и благоденствие в райских садах. Испанские разработчики из студии Novarama Technology не замахиваются на роль пророков, однако предлагают свою картину загробного мира. По их мнению, он представляет собой огромное поле брани, на котором непрерывно кипит жестокая война.

Рядовой и генерал

Идею смерти как призыва на службу не назовешь новой, но и «заездить» ее еще не успели. К тому же один из самых известных проектов, повествующий о жарких сражениях на том свете, – Painkiller? – относится к жанру FPS. Здесь же мы имеем дело с оригинальным сплавом экшна от третьего лица и... стратегии в реальном времени. Да, вслед за своими коллегами из разных стран творцы Novarama предприняли рискованную попытку скрестить, кажется, несовместимые жанры. Скажем откровенно: получилось далеко не безупречно, но все же лучше, чем у многих.
На бескрайних просторах иного мира сразу три непримиримых противника – Ангелы (Angels), Демоны (Demons) и Мертвые Души (Dead Souls) – ведут жестокую войну. Каждая из сторон преследует единственную и незамысловатую цель – уничтожить противников. Для нас в этом безобразии приготовлено сразу несколько ролей. Во-первых, можно встать на любую сторону. Три кампании содержат в общей сложности тридцать различных миссий. Во-вторых, на поле боя мы предстаем в двух ипостасях. В одних заданиях управляем обычными солдатами, в других же операциях разработчики позволяют нам покомандовать армией – тогда-то и раскрывается стратегическое нутро игры.

Пешие и конные

Novarama пошла интересным путем. Доверяя игроку управление войсками, студия не выкинула его с поля боя. Напротив, как настоящий полководец генерал лично ведет свои отряды. Управление почти как в Battlezone. Используя так называемые контекстные меню, создатели Fallen Lords: Condemnation свели к минимуму все трудности. В итоге мы можем почти все то же, что и в классических RTS: отправлять отряды в атаку и выстраивать их нужным порядком на местности. Причем от диспозиции войск действительно зависит исход сражения. Победить нахрапом получается далеко не всегда, зато классическая схема «мечники впереди, кавалерия с флангов, а лучники с артиллерией сзади» срабатывает безотказно. Разумеется, если командир не прячется за спинами солдат, а на собственном примере показывает, как нужно бить врага. От стратегий Fallen Lords досталась не только система управления, но и грандиозные побоища. В рамках кампании на одном поле может сойтись более ста воинов, а если взяться за редактор миссий и установить собственные правила, то количество юнитов



1

ПАРТИЗАНЫ ПОНЕВОЛЕ

Искусственный интеллект юнитов в Fallen Lords оказался на удивление неплох. Солдаты не «цепляются» за скальные выступы и не кидаются на противника, чуть только его завидев. Правда, такая хорошая выдержка – палка о двух концах. Потусторонние легионеры не двинутся с места без соответствующего приказа, даже если коварные недруги примутся метелить их любимого командира. Обнаружились и более серьезные недочеты. В одном из заданий высокое командование потребовало от вашего покорного истребить всю нежить в небольшом городке. После гибели последнего супостата миссия почему-то не закончилась. Оказалось, пара негодяев как-то «провалилась» внутрь каменной башни – из стен торчали лишь угловатые локти. К счастью, несколько ударов по выступающим конечностям отправили вражин в другой «иной мир». Если досадные недоработки затрагивают глубокие чувства, успокоение лучше всего искать в мультиплеере. Fallen Lords предлагает неплохой выбор сетевых режимов. До уровня Savage: The Battle for Newerth ей, конечно, далеко, но симбиоз RTS и TPS – это всегда любопытно.





2



У каждой из сторон есть собственные верховые животные, коих можно оседлать прямо во время сечи.

перевалит за две сотни. Правда, избежать «тормозов» при этом вряд ли удастся.
Боевая система недотягивает до уровня настоящих файтингов, но необходимым набором приемов располагает. К тому же главный герой владеет различными видами оружия как ближнего, так и дальнего боя, что еще больше разнообразит геймплей. Впрочем, богатство возможностей за сим не исчерпывается: будучи командиром, вы не обязаны ходить пешком. У каждой из сторон есть собственные верховые животные, коих можно оседлать прямо во время сечи. Причем потусторонние скакуны делятся на два вида. Первые быстры и ловки, правильнее всего их сравнивать с конями. Вторые же огромны и неповоротливы, нередко вооружены катапультами и прочей артиллерией, их подобие в нашем мире – боевые слоны.

А в России лучше...

Разномастные твари визжат и всхрапывают очень натурально, оружие правдоподобно звенит, а в главном меню звучит в меру пафосная, профессионально исполненная музыка. Зато герои в оригинальной версии молчат как рыбы. Все переговоры, содержащие не только перечень задач, но и краткий курс истории потустороннего мира, проходят в гробовой тишине – только субтитры ползут по экрану. Хорошо хоть, в продаже уже появилась локализованная версия «Fallen Lords: Другой мир», где ключевые персонажи обрели голоса. Вернее, голос – текст читает один человек, но тут уж, как говорится, не до жиру.

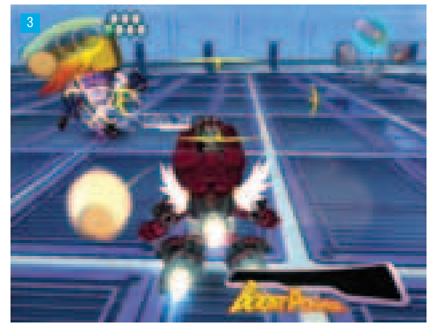
Подвела картинка

Главный, но существенный недостаток Fallen Lords: Condemnation – ужасная графика, никак не дотягивающая до современных стандартов. Если странную анимацию еще можно списать на своеобразие участников действия – все-таки на равнинах того света дерутся не люди, а совершено иные существа, то скудную детализацию простить мы не можем. Поля сражений большей частью представляют собой пустынные равнины с редкими россыпями камней. Немногочисленные крепости больше похожи на лабиринты из одинаковых стен, нежели на поселения, пригодные для обитания. Тоскливые серые и грязно-белые тона вгоняют в уныние. Герои же, энергично размахивающие заостренными локтями, забивают последний гвоздь в крышку гроба графического движка. За одно лишь графическое убожество мы вынуждены «скостить» полтора балла, хотя задумка у Novarama была неплохая. СИ

1 На землях ангелов царит зима.

2 Без приказа бойцы не сдвинутся с места.

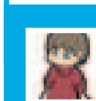






ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2
ЖАНР:
action.platform.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sony Computer Entertainment
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
Sony Computer Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОНЛАЙН:
http://www.apeescape3.playstation.com



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



1 Техника управляется с двух аналоговых рукояток, как шарик в Katamari Damacy.

2 «Стоп, снято! Теперь бери дробовик и на мотоцикл».

3 Действие кульминирует в решающей битве на боевых роботах.

4 «Империя наносит ответный банан».

5 «Девочка, греби отсюда! Здесь рыбы нет».



ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ
8.5

ПЛЮСЫ
Необычный, глубокий и цельный геймплей, продуманная кампания, сочная графика, запоминающиеся уровни, обезьяны, сачки и голубое небо.

МИНУСЫ
Англоязычная озвучка в подметки не годится японской, а камера подчас ведет себя не так, как вы хотите.

РЕЗЮМЕ
Прекрасный, воздушно-легкий детский платформер, который кое-кто не постеснялся пройти два раза подряд.

APE ESCAPE 3

ОБЕЗЬЯНЫ СБЕЖАЛИ ИЗ ЗООПАРКА. МИРОВАЯ КАТАСТРОФА: ОНИ ОБЕЗЬЯННИЧАЮТ!

В этом июле аналитический и очень серьезный сайт GameDailybiz опубликовал список претензий разработчиков к рецензентам. Наибольшую ненависть вызывают журналисты, которые прежде чем писать статью уделяют игре два-три часа. На втором месте – непонимание той аудитории, на которую рассчитан продукт. Мол, журналисты спят и видят, что все игры станут клонами The Legend of Zelda. Так что давайте мы с вами не будем зазря гневить демиургов мышки и клавиатуры, а попробуем взглянуть на Ape Escape 3, так сказать, всесторонне.
Итак. Это игра, где десятилетние дети ловят обезьян сачком. Нужно самому быть немножко ребенком, чтобы оценить прелесть этого занятия. Вместо «динамичного кровавого экшна» – ловля обезьян. Сачком. Это игра, созданная для детей, но с взрослым тщанием и вниманием к мелочам; Ape Escape 3 удивительно близко подходит к тому самому трансцендентальному единству составляющих. Все сделано так, чтобы наполнить игру радостью, – легкая, приятная музыка, голубое небо над головой, несерьезная мультяшная графика, смешные уровни-пародии на блокбастеры, от «Звездных войн» до «Титаника». Для охоты на приматов у детей есть набор игрушек: рогатка, радиоуправляемая машинка, розовая потешная дубинка, вертолетик, радарчик, хулахуп. Почти все управление осуществляется, как в Katamari Damacy, с двух аналоговых рукояток. Левая заставляет ребятенка бегать за обезьянами, правая пускает в ход игрушки. Вы вращаете правой рукояткой, и герой машет сачком, повторяя ваше движение, а хулахуп, например, нужно своим большим пальцем накручивать с геймпада – и это, опять же, подчеркивает нестандартный, развлекательный подход разработчиков. Умереть в игре очень сложно, и даже если целенаправленно прыгнуть в бесконечную пропасть, падение отнимет всего лишь одно печенье от полоски здоровья – кстати, вы часто видите игры, где здоровье измеряется в печеньях? Не получается пройти – не надо. В сложные места можно вообще не соваться, ведь не обязательно ловить всех обезьян на уровне, достаточно схватить где-то четырех из каждых пяти. Кампания поставлена мастерски, она идет не быстро и не медленно, а точно так, как нужно. И на каждом уровне, от первого до последнего, разработчики находят чем удивить: игрушки дают по очереди, одну за другой, а позже появляется обновка сериала Ape Escape – костюмы, которые насовсем меняют подход к игре: ниндзя бегает по стенам и отлично владеет розовым мечом, ковбой стреляет с двух рук, мастер боевых искусств орудует сачком не хуже Брюса Ли (а вы ведь знаете, как мастерски Брюс Ли орудовал сачком?). И даже если вы мастер по ловле обезьян с дипломом Всемирного фонда защиты дикой природы, который проскочит сюжетную кампанию за какие-то шесть-восемь часов, игра все равно найдет чем вас занять: есть кинотеатр, гороскоп, гонка за секретными мартышками, огромное количество



Ape Escape P для PSP: мини-обзор

Внимание, ловушка – портативная версия Ape Escape никак не связана с Ape Escape 3. Это порт первой игры сериала, вышедшей в 1999 году, с немного улучшенной графикой. Вот и сказочке конец: какими обезьяны были на PS one, такими они и остались на PSP, разве что оригинальная схема управления уступила место обычной четырехкнопочной раскладке (трехкнопочной, на самом деле: четвертую занимает прыжок). Это плохо: ловить обезьян сачком совсем не так весело, если у сачка есть только один стандартный удар.

Наша оценка: **6.5**.

Резюме: Возьмите лучше Daxter, не прогадаете. Там нет обезьян, зато какая помесь хорька с выдрой!



Только не это!!!

Самое мерзкое, что могут сделать обезьяны, – это отобрать сачок. Тогда охотник и жертва меняются местами, и если макака вас сцапает, то это, считай, Game Over – вы отправляетесь в самое начало карты. Стоит отметить, что в прошлых частях сериала человекоподобные не наглели и лишь оказывали сдержанное сопротивление.



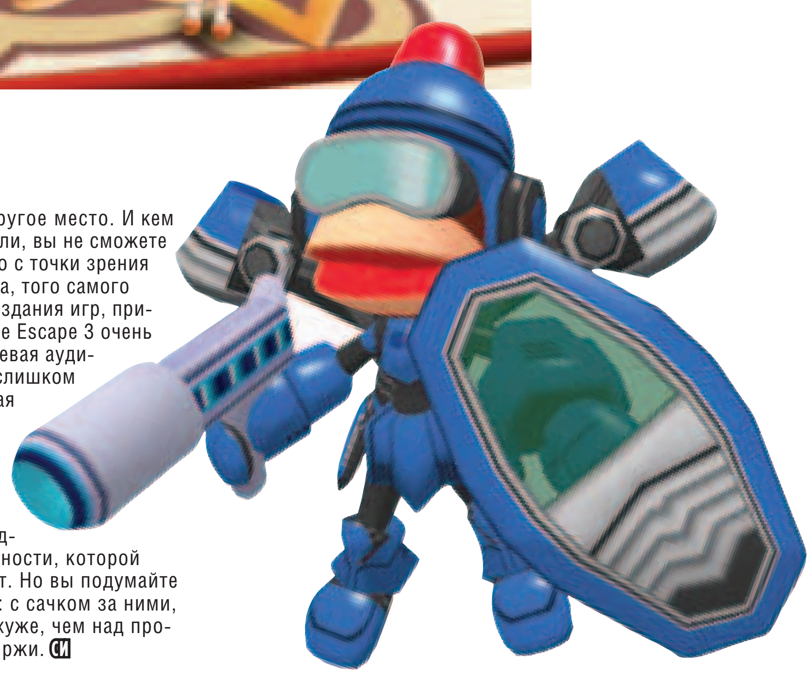


1 Человекоподобная Бритни Спирс посылает всем читателям «Страны Игр» лучи любви.

2 Автор этих строк прошел японскую версию игры за девочку, поэтому в европейской он играет... тоже за девочку. Определенно, у слабого пола есть сильные стороны.

3 Cutie honey! Срочно главную музыкальную тему Cutie honey в Winamp!

Ape Escape 3 – это игра, созданная для детей, но с взрослым тщанием и вниманием к мелочам.



бонусов в игровых магазинах, совершенно чумовые мини-игры... Ape Escape 3 – один из тех редких случаев, когда все элементы игры складываются в цельную картину, многократно усиливая друг друга. И это веселая, забавная и очень детская картина, которую наверняка многие не оценят, но она сделана со знанием дела, и каждый кусочек мозаики плотно подогнан к остальным. Выжимая из себя критику, можно ругнуться на камеру, которая любит вильнуть в сторону (но легко возвращается в «умолчальное» положение) и американскую озвучку, которая, по традиции, оч-ч-чень уступает японской. Но это не то, что могло бы испортить Ape Escape 3.

Вывод вот какой: очень уж эти игры субъективная штука. Если вы хотите вернуть в игры радость и готовы гоняться с сачком за обезьянами, прибавьте к оценке, ну, полбалла. Если любите MGS – еще полбалла за блестящую обезьянью мини-игру. Если вы, не дай бог, родитель, присматривающий игру чаду младшего школьного возраста, то Ape Escape 3, несомненно, лучший выбор. Если же ваше сердце отдано GTA, динамичным шутерам и кровавым экшнам, берите свой шотган и валите-ка от наших обезьян в другое место. И кем бы вы ни были, вы не сможете отрицать, что с точки зрения гейм-дизайна, того самого искусства создания игр, придраться к Ape Escape 3 очень сложно. Целевая аудитория игры слишком уж небольшая и робкая, и, стало быть, обезьянки никогда не получат той всенародной популярности, которой заслуживают. Но вы подумайте хорошенько: с сачком за ними, ей-богу, не хуже, чем над пропастью во ржи. СИ







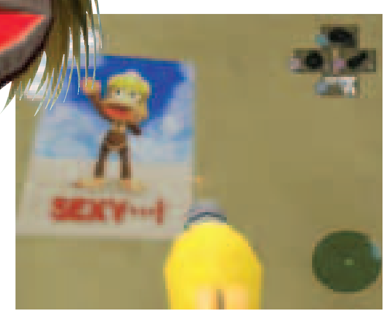
ГЕНИАЛЬНО

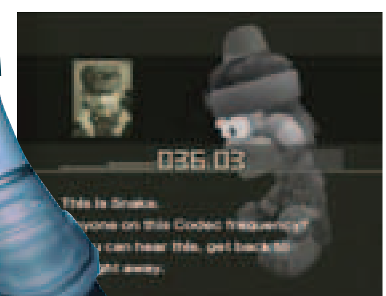


1 «Ни с места! Бросай банан!»

2 Действие кульминирует в рукопашной битве с Оцелотом на крыше разрушенного метал гира.

3 Если Снейк вырубит охранника раньше, чем тот свяжется со штабом, тревоги не будет.





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ЖАНР: action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sony Computer Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Sony Computer Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PlayStation 2
ОНЛАЙН: http://www.apeescape3.playstation.com

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ
Знакомый и любимый stealth-геймплей, удобное управление с аналоговых ручек, классическая музыка из MGS, искрометный юмор.

МИНУСЫ
Отсутствие Дэвида Хейтера среди актеров озвучки, слишком короткая сюжетная кампания, фиксированная камера.

РЕЗЮМЕ
Уморительное издевательство над вечными ценностями сериала Metal Gear Solid. «Страна Игр» требует сиквел!

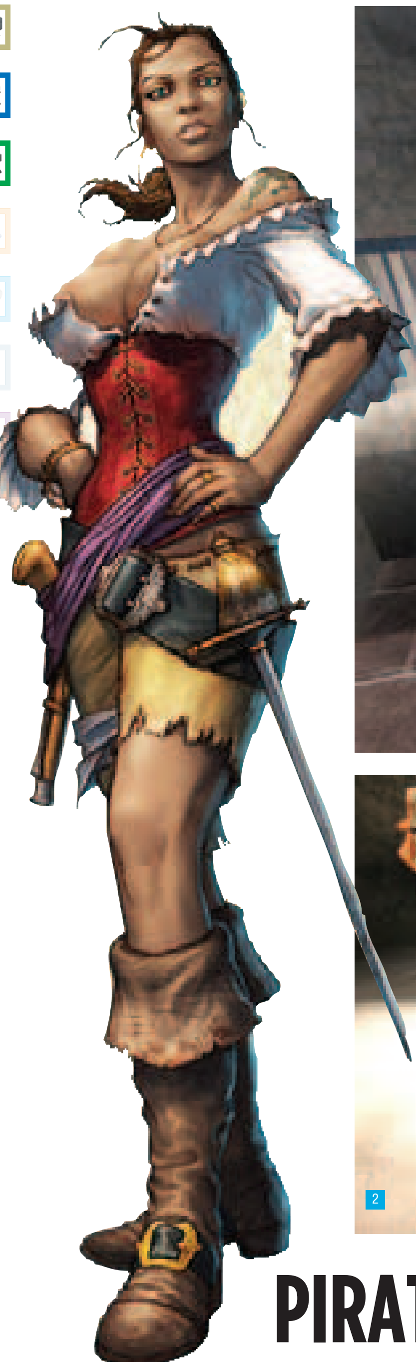
MESAL GEAR SOLID

СНЕЙК, МЫ НАЧИНАЕМ ДИВЕРСИОННУЮ ОПЕРАЦИЮ. ИЗ ОРУЖИЯ МОЖЕШЬ ВЗЯТЬ С СОБОЙ БАНАН.

Вы еще ждете европейскую версию MGS3: Subsistence? Для вас сюрприз. Как в европейскую версию Snake Eater были добавлены новые камуфляжи и уровень сложности, так теперь, чтобы извиниться за задержку Susbsistence, европейское отделение Konami идет на беспрецедентный шаг. Эксклюзивно для европейцев выпущен коллекционный тизер-диск под названием Mesal Gear Solid, который приоткрывает завесу тайны над бонусами расширенной версии MGS3. Итак, Нейкид Снейк возвращается в шестидесятые годы прошлого века, в смертельно опасные джунгли Советского Союза. Чертежи Гранина достались американским ученым, но и Советы не лыком шиты. Глубоко в горах, на секретной военной базе Оцелот руководит созданием новой боевой машины, «Месал Гира». Нейкид Снейк пробирается на базу, но, по традиции сериала, попадает в плен. Кодзима ещё раз обводит поклонников вокруг пальца и переворачивает ситуацию с ног на голову: мы должны организовать побег, но теперь не изнутри, а снаружи. В Mesal Gear Solid в компанию к двум уже знакомым Снейкам – Солиду и Нейкиду – добавляется третий, совершенно новый герой, дебютирующий в шпионском сериале. Это Пипо Снейк, говорящая ручная обезьяна, освоившая ремесло диверсанта (если подумать, разработчикам стоило обратиться к этой идее уже в ранних играх: обезьяна меньше человека, она легче преодолевает заграждения, ловко скачет с ветки на ветку и не курит, бережёт здоровье). Может быть, именно в эти минуты сибирские бабуины выпытывают у Биг Босса наши, американские военные тайны? Вооружившись банановым пистолетом, ананасными гранатами и арбузными бомбами, Пипо Снейк бросает вызов гориллам ГРУ и майору Оцелоту.

Ох, в игровой индустрии не продохнуть от клонов! Сколько можно! Mesal Gear Solid до мельчайших тонкостей копирует геймплей MGS: вы будете прятаться от охраны в вентиляции, «снимать» стражников из пистолета с видом от первого лица, собирать ration'ы, получать инструкции по кодеку, закидывать гранатами боссов, слушать истерические крики на экране Game Over, разглядывать смешные постеры на стенках, незамеченным проникать на секретные объекты. Знатоки MGS почувствуют себя как дома и не раз узнают характерные для MGS шуточки и ситуации: несмотря на рост главного героя, Mesal Gear Solid – серьезная игра, которая идеально вписывается в эпическую вселенную MGS. В финале Пипо Снейк спасает Нейкида из пыточной Оцелота (спойлер: все заканчивается хорошо), и мужчины обмениваются уважительными взглядами. Человек и мартышка понимают друг друга без слов: их призвание – битва, их судьба – вечный бой. У двух Снейков два пути; они прощаются под шквальные аккорды музыкальной темы Snake Eater, чтобы расстаться… навсегда ли?

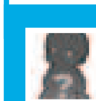
PS. Попались на удочку? Mesal Gear Solid – это снегосшибательная мини-игра в Ape Escape 3, достойная быть выпущенной на отдельном диске. Не пропустите! СИ





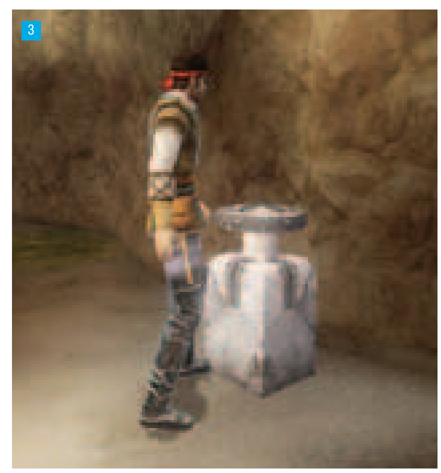
ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, PS2, Xbox
ЖАНР:
action-adventure.horror
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
10tacle Studios
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:
Widescreen Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
ОНЛАЙН:
http://www.blackbuccaneer.com



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru





1 Консольный прицел на PC в игре сущая мука: захватить можно только ближайшую цель, гарантий, что попадешь – никаких.

2 Встречают по одежке. Первый бой с обезьянами – и представление об игре уже сложилось.

3 Любую головоломку в Black Buccaneer можно переиграть – надо лишь нажать на специальный рычаг.

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

PIRATES: LEGEND OF THE BLACK BUCCANEER

В WIDESCREEN GAMES ПРИДУМАЛИ ВЫГОДНУЮ ИДЕЮ ПОД НАЗВАНИЕМ «ПРИНЦ ВОРОБЕЙ», НО, УВЫ, НЕ СУМЕЛИ ЕЮ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ.

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ
Простое управление, любимые многими геймерами морские разбойники.

МИНУСЫ
Скучные сражения, примитивная акробатика и, главное, некрасивая графика.

РЕЗЮМЕ
Неплохая идея породнить «Пиратов Карибского моря» и «Принца Персии» получила крайне вялое воплощение.

Выжив после кораблекрушения, наш герой, молодой пират, оказывается на таинственном острове... По слухам, тут правит злая Богиня, соблазняющая моряков «посетить райский уголок» и попробовать отыскать зарытый в его недрах клад. Очутившись на берегу, герой сразу находит древний амулет, способный превратить своего владельца в Черного корсара, страшного (по идее) демона. Остров населен мартышками и другими «злобными» противниками. Нам предстоит выжить, обнаружить части корабля, разбросанные по острову, и, собрав судно, покинуть проклятое место. Героя зовут просто – Фрэнсис Блейд, и пусть внешне он напоминает танцовщика Николая Цискаридзе, а не Джонни Деппа, оружие его – сабли и пистолет, а не завораживающее обаяние капитана Джека-Воробья, все же он жаждет приключений, как и многие геймеры, поклонники морских разбойников... Он отважен, находчив и хитер. Список достоинств можно продолжать еще очень долго, но по сути Блейд – классический пиратский типаж. Нет, и еще раз нет, он не похож на героя Деппа. Но поскольку игра выходит летом, все невольно о нем вспоминают. Даже если бы главным героем стал Доктор Ливси, Pirates: Legend of the Black Buccaneer все равно бы сравнивали с нашумевшим фильмом «Пираты Карибского моря. Сундук Мертвеца». Выпустить игру о пиратах сразу после премьеры фильма – рискованный ход. Но в Widescreen Games схитрили. Главного героя научили ловким трюкам Принца Персии, и теперь никто не сможет сказать, что Black Buccaneer диснеевский спецзаказ. Тем более что по мотивам фильма есть официальная игра. Pirates: Legend of the Black Buccaneer – это интересный сплав «Принца Персии» и «Пиратов Карибского моря». Игра не страдает характерным для «Принца» максимализмом. В ней присутствует какая-то легкая недосказанность, которая, с одной стороны, указывает на то, что многие задумки создатели бросили на полпути, а с другой – выгодно отличает игру от перенасыщенных акробатикой Warrior Within и Two Thrones. Если Блейд раскачивается на перекладине, то делает это не так умело, как Принц, не так зрелищно и грациозно. Его движения неуклюжи, он может застрять буквально на ровном месте. Но именно от этой неповоротливости возникает желание чаще следить за развитием сюжета или с большим наслаждением разгадывать головоломки, которые хоть и не так лихо закручены, но наивно милы и незатейливы. Black Buccaneer отщипнула кусочек от «Принца», кусочек – от «Корсаров» (в игре присутствует и корабельная тема) – и получился совершенно несерьезный, какой-то детский, добрый экшн. Бесплатное шапито. Кровь здесь заменена яркими вспышками, а монстры не так страшны, чтобы ночью играть в Black Buccaneer с

Йо-хо-хо, все будет хорошо!

Не знаем, почему так случилось, но «пиратские» игры в последнее время приносили разработчикам куда больше разочарований, чем радости. Еще обиднее то, что чаще всего на «пиратском» поприще оступались наши компании. «Корсары 3» здорово подмочили репутацию российских студий, да и всех подобных игр вообще. Белой вороной на этом мрачном фоне выглядит переизданная в 2004 году Sid Meier's Pirates!, которая успешно вернула интерес игроков к романтическим морским приключениям.
Дальше наступило непродолжительное затишье, после которого и появилась незатейливая Black Buccaneer. Игра продолжила дело Мейера, и теперь «пиратский» экшн пребывает в ожидании двух своих спасителей – Swashbucklers: Blue & Grey и «Одиссеи капитана Блада». Если «Акелла» вдруг не перенесет выпуск этих двух игр на следующее лето и если они не окажутся страшной халтурой, осень 2006 должна пройти под знаком Веселого Роджера.









1 Черный Корсар собственной персоной.

Black Buccaneer – интересный сплав «Принца Персии» и «Пиратов Карибского моря», не доведенный до ума.

включенным светом. Собранные души убитых врагов здесь можно выменять на что-нибудь полезное. Или купить себе убойное комбо. Два раза «ЛКМ», три раза «ПКМ» (здесь – «правая кнопка мыши») – и Блейд смело рубит сплеча невесть откуда появившуюся обезьянку. Отсеченные руки-ноги, кровавое «мочилово» и все такое прочее абсолютно чужды Black Buccaneer. Это облегченная версия «Принца», настоянная на модной ныне пиратской тематике, в которой больше всего пугает превращение Блейда в Того Самого Черного Корсара: вместо головы у героя – череп, вместо свободолюбивой души удалого моряка – оскаленное эго островного призрака. Даже если вы ошиблись в какой-нибудь головоломке, ее всегда можно переиграть. Нажимаете спасительный рычаг – и ящики (а в Black Buccaneer самая частая головоломка – это именно передвижение ящиков) возвращаются на свои первоначальные места. Другой вариант переигровки – простое сохранение. Сейв-точек на уровнях предостаточно, чтобы чувствовать уверенность в следующем шаге. Игра же детская, и запускающий ее ребенок должен иметь бетонные гарантии того, что через секунду небо Black Buccaneer не обрушит на героя наковальню. Страховка важнее всего.
В Widescreen Games не побоялись скрепить вместе две ставшие похожими после воздушных выкрутасов Деппа темы (приключения в Карибском море плюс захватывающее принцевское перепрыгивание ловушек), но сделали это не слишком умело. Чтобы Black Buccaneer уже сейчас стала хитовой игрой, создателям надо было больше времени уделить картинке (искусственный водопад-ширма, через которую невозможно пройти, – это все-таки технология пятилетней давности), боевой системе и анимации движений Блейда – сделать игру взрослее, серьезнее. Неестественно изумрудная листва, чересчур простые схватки с противниками и нелепая скованность героя – все это отдаляет от звания хорошей игры. Пока что она просто неплохая – как неплохо все, что создается из чужих идей, но искренне и от души. Шанс выбиться в люди Widescreen Games создала сама, сама же им не воспользовалась. Хотя уже через год, когда начнется рекламная кампания «Пиратов Карибского моря 3», у студии появится прекрасная возможность закончить-таки начатое дело. СИ

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

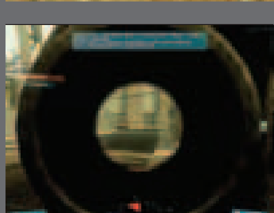
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
GFI / "Руссобит-М"
РАЗРАБОТЧИК:
Red Storm Entertainment/GRIN
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 32
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 DVD
ОНЛАЙН:
http://new.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=66



Локализация шутеров, неважно, тактических или так называемых «мясных», – палка о двух концах. С одной стороны, текстов кот наплакал и, соответственно, ошибиться с переводом сложно. С другой, именно из-за этого и вкрадываются ошибки – переводчики просто-напросто теряют бдительность. В случае с Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter досадных недочетов почти удалось избежать, хотя кое-где всплывающие надписи содержат неточности (в том числе, и в самом начале игры при указании клавиш управления). Зато озвучение сделано – комар носу не подточит: актеры играют естественно, не допуская неуместных интонаций (которыми грешат большинство русскоязычных версий). Сами понимаете, все это создает настоящий боевой дух, что является одним из главных достоинств проекта. Есть в локализации один недостаток особого рода: нельзя поставить обновление для английской версии игры. Вернее, поставить можно, но постоянные «падения» будут обеспечены. Между тем последняя заплатка версии 1.21 пришлась бы кстати – ведь на руки нам выдали игру в версии 1.10. Остается надеяться, что наши издатели все-таки не поленятся выпустить русские патчи для Advanced Warfighter – это просто правило хорошего тона и проявление элементарного уважения к игрокам.







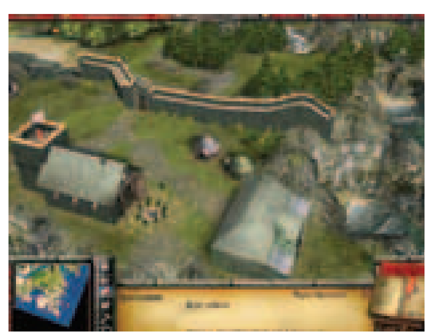
FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD 2

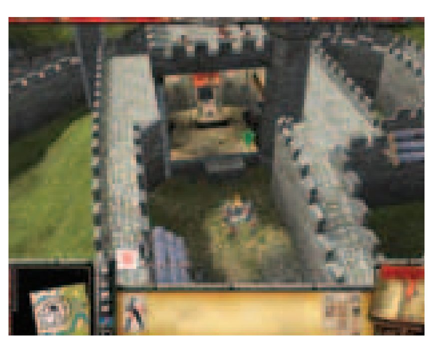
ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Firefly Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1-8
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
2 CD
ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/stronghold2



Будем откровенны: вторая часть успешного и, что называется, попавшего в струю «симулятора замка» Stronghold оказалась на голову слабее предшественницы. Обретенная трехмерность не вывела геймплей на новый уровень – недостатки первоисточника никуда не делись, а вот новые появились. То же и с локализацией. Главная претензия – посредственная озвучка. Актеры недоигрывают и совершенно не думают над тем, что произносят. Поэтому и поверить им при всем желании не получается. К слову, оригинальное озвучение воображения не поражало, но зарубежные актеры куда старательнее отрабатывали свой хлеб. Перевод, в свою очередь, не блестящий, но сделан значительно вдумчивее. Только неудачные шрифты напрягают глаза.

РЕЗЮМЕ
Относительно неплохой перевод соседствует с не самой удачной озвучкой и малочитабельными шрифтами.





CITY LIFE: ГОРОД ТВОЕЙ МЕЧТЫ

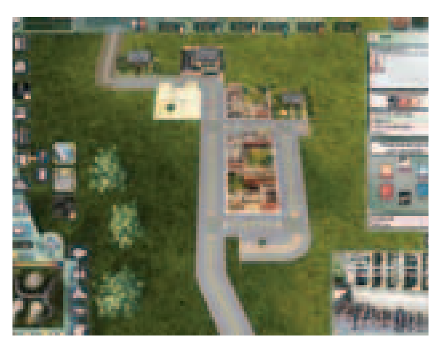
ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy/business sim
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
CDV Software Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Monte Cristo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 DVD и 2 CD
ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/cityife



В стане градостроительных симуляторов всех мастей прибавление. Приветствуйте – детище трудолюбивых ремесленников из Monte Cristo под названием City Life. С первого взгляда игру легко перепутать с недавней Tycoon City: New York. Но в действительности, несмотря на внешнюю схожесть, City Life пытается выглядеть куда внушительнее и замахивается на лавры Simcity 4. К сожалению, тщетно. Зато повезло с локализацией. В этот раз у акелловцев вышло в целом неплохо: приятные шрифты и грамотно построенные предложения располагают к безмятежному времяпрепровождению за игрой. Без шероховатостей, правда, не обошлось – присутствуют традиционные ляпы с согласованием слов. Но все же подобного безобразия меньше, чем обычно.

РЕЗЮМЕ
Несмотря на большое количество внутриигровых текстов, в целом переводчики успешно справились с заданием.





DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
action/strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Spellbound Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 DVD и 4 CD
ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/desperados2



Тактические стратегии – один из самых сложных жанров. И нет ничего удивительного в том, что охотников копировать, к примеру, знаменитых Commandos почти не было. За исключением разработчиков из Spellbound, выдавших на-гора немало достойных игр-подражателей. Одним из самых успешных таких проектов стал Desperados. Как это часто бывает, успех оригинала породил продолжение. Не самое удачное, но и далеко не провальное. Достаточно заметное, чтобы «Акелла» взялась за локализацию игры. Получилось неплохо, хотя в русской озвучке персонажи растеряли значительную долю обаяния. Вроде бы, все те же Джон Купер, Док и компания, да чего-то не хватает. Причем, актеров в халтуре не обвинишь – они стараются по мере сил. Зато к переводу нареканий нет – в наши дни это редкость.

РЕЗЮМЕ
Приятная локализация неплохой стратегии с подходящим переводом и озвучкой.

КОСМИЧЕСКАЯ ИМПЕРИЯ: ДЕТИ ЗВЕЗД

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
action/simulator
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Shrapnel Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Malfador Machinations
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 CD
ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/starfury



На российском игровом рынке ежемесячно появляется несколько своего рода ретро-локализаций – официальных русскоязычных версий проектов, вышедших два, три, пять и более лет назад. «Космическая Империя: Дети звезд» – русское переложение слабенькой Elite-подобной игры трехлетней выдержки от малоизвестных разработчиков. Не самый лучший коктейль, согласитесь. Но, как правило, и у таких игр находятся почитатели. И все бы ничего, да только качество оказалось не на высоте – в текстах проскальзывают досадные опечатки и ошибки. Нельзя вводить русские символы, будь то название корабля или имя капитана, к примеру. И таких мелочей набирается целая куча, что, конечно, не слишком воодушевляет.

РЕЗЮМЕ
Спорная локализация очень слабенького проекта трехлетней давности. Исключительно на любителя.

FALLEN LORDS: ДРУГОЙ МИР

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Planeta DeAgostini Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
GFI / "Руссобит-М"
РАЗРАБОТЧИК:
Novarama Technology
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1-8
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 CD
ОНЛАЙН:
http://new.russobit-m.ru/



Переоцененные возможности и отсутствие должного опыта не позволили разработчикам из Novarama создать по-настоящему неплохой проект. Не самый тривиальный игровой мир и экшн-составляющая так и не скрасили скуку игрового процесса и неудачный сценарий заданий. С локализацией дело обстоит куда лучше: хотя перевод с испанского – штука сложная, ребятам из GFI удалось выдержать приличный уровень внутриигровых текстов. От озвучки впечатление двойственное: на фоне традиционно высокого уровня мастерства, который демонстрируют опытнейшие Андрей Ярославцев и Рудольф Панков, потуги лицедеев классом пониже слушаются не слишком хорошо. По совокупности достоинств и недостатков, озвучение тянет лишь на четверочку.

РЕЗЮМЕ
«Первый блин комом» испанской студии Novarama с неплохой, но местами сырой локализацией.

Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Кому были вручены ключи от райских врат:
А. Марии Магдалине
Б. Апостолу Петру
В. Апостолу Павлу

2. Знаменитое британское спецподразделение:
А. SAS
Б. GSG
В. Delta

КУДА СЛАТЬ?

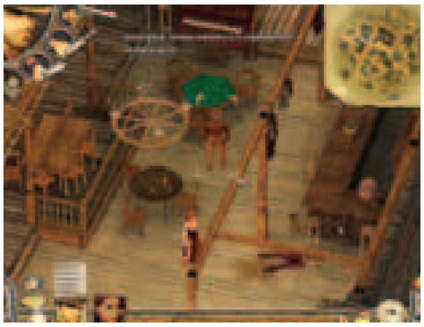
Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 ноября. Не забудьте сделать на конверте пометку «Дайджест, 18/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 15 (216)

Денис Быков (Новосибирск).

Правильные ответы
- В (Новый Амстердам)
- Б (1979).













1 Членов группы разбросало по всему Мехико – тот еще спецназ.

2 Вести средневековое хозяйство – дело непростое.

3 Наша задача – нарушить природную идиллию и настроить заводов, магазинов...

4 Разборки в салунах - непременный атрибут вестернов.

5 Станция «Мир». Версия 34.

6 В оригинальной версии Fallen Lords озвучки не было вообще.

Мини-игры. Наш выбор

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ МИНИ-ИГР НЕ ИСЧЕРПЫВАЮТСЯ ГЛОБАЛЬНОЙ ТАБЛИЦЕЙ РЕКОРДОВ ИЛИ ПРОСТЕНЬКИМ ЧАТОМ. ПОСЛЕДНИЙ ПРОГРАММНЫЙ ПАКЕТ MACROMEDIA ПОЗВОЛЯЕТ СОЗДАВАТЬ МУЛЬТИПЛЕЕР, ПОЧТИ КАК В «БОЛЬШИХ» ИГРАХ. МИЛОСТИ ПРОСИМ УБЕДИТЬСЯ!

ROBOT RAGE
www.funnygames.nl/games/vecht/2536_popup.html

Великолепный тактический action – игроки всего мира сводят в дуэлях личных мобильных роботов. Победа дает очки, за которые вы можете приобрести детали и оружие для апгрейда. Плюс к этому – глобальная система игровых комнат, чат и возможность иметь нескольких роботов.



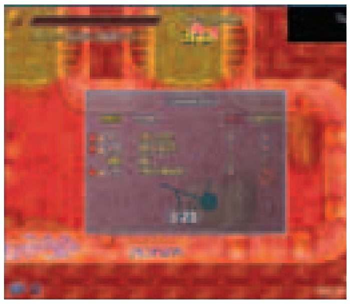
DRAG RACER 3
www.newgrounds.com/portal/view/160660

Гонки за призовые деньги – что может быть увлекательнее? Наверное, гонки с реальными соперниками. Drag Racer предлагает любой режим – «быстрая» гонка, турнир и онлайновое соревнование с чатом и аренами. В последнем случае придется загрузить 14 Мбайт.



STICK ARENA
www.xgenstudios.com/play/stickarena

Есть лишь пара минут? Щелкайте по Quick Start, и мигом окажетесь в гуще боя. Но помните – вы сражаетесь не с компьютером, а с живыми противниками! Можно не торопиться, а спокойно войти в лобби и выбрать соперника или организовать частную игру с друзьями по Интернету.



STARFIGHTER: QUADRANT WARS
http://69.56.136.242/quadrantwars/game.asp

Увлекательный космический шутер в стиле beat'em all, с чатом и нехитрой графикой «вид сверху». Естественно, все неприятели – живые интернетчики. Обратите внимание, что выбор корабля определяет расу, за которую придется сражаться (пришельцы или земляне).



Популярные блог-хостинги августа:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)
Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день.

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(43 тыс. записей/день)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(24 тыс. записей/день)
3.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(13 тыс. записей/день)
4.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(7 тыс. записей/день)
5.	RC-MIR.com	http://weblog.rc-mir.com	(4 тыс. записей/день)
6.	Дамочка.ру	http://damochka.ru	(2 тыс. записей/день)

связанных с подпольным оборотом объектов интеллектуальной собственности.
В числе закрытых ресурсов, сообщает Internet.ru со ссылкой на правительственное агентство Синьхуа, присутствуют и пресловутые «файловые помойки», с которых можно было бесплатно загрузить пиратское видео или музыку. Напомним, что, в соответствии с новым законодательством, пиратством в Китае считается загрузка в Интернет текстов, а также видео- и звукозаписей без прямого официального разрешения правообладателя, а также без отчисления ему обязательных выплат.
Власти КНР сообщают, что антипиратская кампания еще далека от завершения и продолжится до полной победы. В последнее верится с трудом.

Alawar наполнит Рунет играми
«Фабрика игр», как называет себя компания Alawar Entertainment, объявила об открытии партнерской программы «Игровые витрины» (http://www.alawargroup.ru/news?page=92). В основе проекта – технология Alawar Games Showroom Network, позволяющая разместить на любом сайте русскоязычную библиотеку загружаемых игр формата casual games.
Для размещения «Витрины» подойдет как небольшой сайт, так и портал оператора широкополосного доступа – это предусматривает технология. При этом ресурс не обязательно должен быть игровым, подчеркивает электронный журнал «Вебпланета». Действительно, помимо Games.ru, «Витрины» работают и на «серьезных» сайтах – iXBT, Клерк.Ру, Mnogo.ru, Academ.org и др. Для размещения «игровой витрины» от владельца сайта не требуется финансовых затрат, связанных с оптимизацией и размещением файлов. Автоматизированная игровая витрина встраивается в структуру сайта, а размещенная там коллекция игр автоматически обновляется и рейтингуется в зависимости от интересов аудитории конкретного ресурса.

Рекорд российской поисковой машины
22 августа Константин Айги, автор популярнейших поисковиков Referat.com и Crack.ru, представил общественности свой очередной проект – поисковый сервер «Мамонт» (http://www.mmnt.ru).
Одна из особенностей системы заключается в том, что поиск ведется по наиболее популярным и востребованным сайтам и отдельным страницам, а не по случайно найденным ссылкам и документам. Такой принцип формирования поисковой базы позволяет почти полностью избежать спама в выдаче системы. Впрочем, у такого подхода есть и оборотная сторона – предварительное отсеивание части сайтов может привести к утере поисковиком редкой информации.
Куда более сильной стороной нового проекта представляется поиск файлов, который ведется по всем доступным в Интернете файловым архивам (FTP). Это первая в истории Интернета глобальная поисковая система такого типа.
В базе «Мамонта» уже собрана информация с более чем 17 тысяч ftp-серверов, а общее количество найденных файлов уже превышает 1 млрд. 140 млн. Как мы помним, предыдущий рекорд по числу проиндексированных файлов принадлежал ныне почившему поисковику норвежского производства – немногим более 100 млн. файлов. СИ

Бесплатная браузерная игра номера

DESTINY SPHERE

- ЖАНР: онлайновая экономическая RTS
- РАЗРАБОТЧИК: Destiny Sphere GmbH
- ОНЛАЙН: http://ds.rambler.ru

ВЕРДИКТ 8.5





«Сфера Судьбы» – это пересаженный на нашу почву немецкий проект. Самое забавное, что российская версия давно обогнала по популярности иностранный оригинал, ведь всем известно – в нашей стране обожают стратегии.
После регистрации на сайте и захода в игру геймер имеет доступ только в «домашнюю» соту с тремя жалкими зданиями. Отстроившись, накопив ресурсы и проведя исследования, можно приступать к ремонту центральных ворот, которые пока закрыты.
«Ворота» – это на самом деле портал между сотами (мирами), который открывает доступ к центральной и нейтральной зонам, позволяя развиваться дальше. С этого места и начинаются приключения! Дело в том, что соту с работающими («открытыми») воротами разрешено атаковать и грабить.
Destiny Sphere рекомендуется офисным сидельцам и любителям неторопливых игр – партии могут продолжаться несколько месяцев.
В девяти игровых мирах «Сферы Судьбы» зарегистрировано более 300 тыс. человек, из которых 50 тыс. играют непрестанно. Самый старый игровой мир, «Сфера Ориона», открыт в сентябре 2003 года, самый молодой, «Сфера Водолея», стартовал в апреле 2005-го. Новичкам рекомендуется регистрироваться в «свежих» игровых мирах (Водолея или Феникса).



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

HALF-LIFE 2: SURVIVOR

«АРКАДНЫЙ FPS, В КОТОРЫЙ ЛЕГКО И УДОБНО ИГРАТЬ» – ЗАЗЫВАЕТ ЯПОНСКАЯ РЕКЛАМА ИГРОВОГО АВТОМАТА HALF-LIFE 2: SURVIVOR. НАМ ЭТОТ АВТОМАТ ПОКАЖЕТСЯ ДИКОСТЬЮ: ПРИВЫЧНУЮ СХЕМУ УПРАВЛЕНИЯ «КЛАВИАТУРА И МЫШЬ» ЯПОНЦЫ ЗАМЕНИЛИ НА ДВА ДЖОЙСТИКА И ПЕДАЛИ. ГОСПОДА ЯПОНСКИЕ КИНОРЕЖИССЕРЫ, НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО: ЭТО ЖЕ ГОТОВЫЙ СЮЖЕТ ДЛЯ БЛОКБАСТЕРА «ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОГО ШУТЕРА».

Несмотря на национальную страсть к компьютерным и видеоиграм, японцы совсем не умеют играть в FPS. Среднестатистический Танака-сан рад провести 40 часов за Dragon Quest VIII, но, хоть ты тресни, не поймет, как это – бегать с WASD, а целиться с мышки? Об этой особенности японского геймера известно давно, но ваш покорный слуга наблюдал ее лично в токийских аркадах: потерпев от богоподобных игроков унизительные поражения в GuitarFreaks, Virtua Fighter 5 и Pop'n'Music, я с удивлением обнаружил, что японцы лыка не вяжут в аркадной версии Counter-Strike и играют на уровне абсолютных новичков. Поэтому для Half-Life 2 инженеры Taito «упростили» систему управления и заменили клавиатуру с мышкой более доступной для японцев схемой: двумя джойстиками и педалями. Левый джойстик управляет передвижением персонажа, правый – прицеливанием, стрельбой, перезарядкой, выбором оружия. На педалях «приседание»(слева) и «прыжок» (справа). Что самое удивительное: сами японцы сообщают, что управление интуитивно, запоминается подсознательно и не вызывает трудностей уже со второго-третьего захода. В автоматах Half-Life 2: Survivor используется жидкокристаллический HDTV-экран с разрешением 1360x768 и



В аркадной версии используются немного иные, адаптированные для японцев модели персонажей.

> Японцы лыка не вяжут в аркадной версии Counter-Strike и играют на уровне абсолютных новичков.

1 Half-Life 2 – один из двух западных шутеров, перенесенных в аркады. Второй – Counter-Strike Neo.

2 Левый джойстик управляет передвижениями, правый отвечает за стрельбу.

3 Информацию о пройденных миссиях машина записывает на специальную карту NESYS Card.

4 В режиме Story маршрут отмечен яркими зелеными стрелками: изучать архитектуру уровней вы будете на домашнем PC.

1

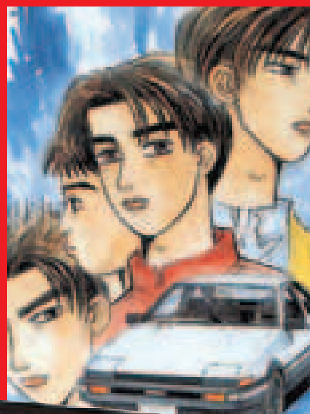


2



СКОРЕЕ В НОМЕР!

Пока энтузиасты с нетерпением ждут анонса аркадной платформы нового поколения от Namco, другой лидер японского рынка – Sega – вовсю использует свою разработку, платформу Lindbergh. В сентябре в Токио пройдет выставка AM Show, крупнейшее в мире событие, посвященное игровым автоматам, и Sega представит первый гоночный автомат следующего поколения – Initial D: Arcade Stage 4 для Lindbergh. Следите за публикациями, мы обязательно расскажем о нем на страницах «СИ».



ХОЧУ!

Half-Life 2: Survivor – автомат, созданный японцами для японцев, и у нас в рубрике он проходит с грифом «забавная нелепость». Вывозить его за пределы страны никто не возьмется: во-первых, западные игроки всегда предпочтут двум джойстикам мышь и клавиатуру, и, во-вторых, за пределами Японии в Half-Life 2 играл и стар и млад, и вряд кто-то загорится идеей проходить ее заново, но без сюжета и физических загадок.



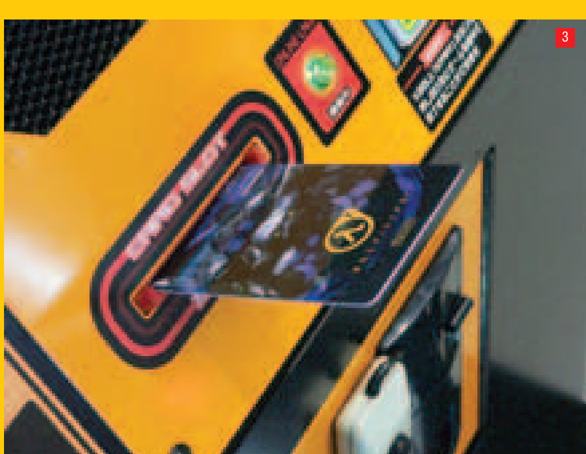


На автомате не хватает целой сотни кнопок с клавиатуры, и недостающие функции перешли к... педалям.

звук в формате 5.1, причем две колонки укреплены непосредственно в сидении игрока. Режимов игры три: Story mode (сюжетная кампания), Mission mode (отдельные миссии), Battle mode (он же, по-нашему, Deathmatch; в Японии все автоматы с Half-Life 2: Survivor подключены к Глобальной сети). Story mode – линейная кампания Half-Life 2, переработанная и разбитая на десять глав. Каждая глава состоит из нескольких мини-уровней со своими задачами: например, «перебить солдат противника» или «добраться до выхода». Сюжет начинается и заканчивается на первой заставке: больше в игре нет ни одного ролика, а Аликс, бессменная и бессмертная напарница Гордона, не упоминается вовсе. Кроме того, в аркадной кампании отсутствуют «физические» головоломки, которыми прославилась игра, – видимо, в Taito посчитали их слишком сложными для рядовых японцев.

Запутаться невозможно: в каждом уровне путь указан светящимися зелеными стрелками, враги помечены красными маркерами, а союзники – зелеными. При первой игре доступны три начальные главы; пройдя их и сохраняя результаты на особую пластиковую карту NESYS Card (300 йен, продается отдельно), вы открываете доступ к следующим уровням. В Mission mode до четырех человек, сидящих за соседними автоматами, проходят особые уровни «на результат». Battle mode сводит на одной карте до восьми бойцов, причем вы сами выбираете, как играть: с людьми из вашей аркады или через Интернет. Участники делятся на две команды по четыре человека (солдаты против сопротивления), а если игроков слишком мало, недостающих заменяют боты. Система оценивает рейтинг игроков и сводит новичков (уровни D и E) с новичками, а мастеров (уровень C и выше) с мастерами. СИ

Story mode – линейная кампания Half-Life 2, переработанная и разбитая на десять глав.





Киберспорт

НОВОСТИ С РОССИЙСКИХ И МИРОВЫХ ТУРНИРОВ

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Вот и определились 16 счастливчиков, которые поедут на WCG 2006. Во многом сборная повторяет прошлогодний состав. Это плохо, так как означает, что за 12 месяцев появилось мало новых талантов. Зато у Virtus.pro, Deadman'a, Alex'a и Androide'a за плечами огромный опыт международных боев, а двое последних вообще выиграли на WCG 2005 «серебро». Поэтому ждем с нетерпением итальянских осенних баталий. Далее же читайте репортаж с российской квалификации.



ИТОГИ WCG 2006 RP:

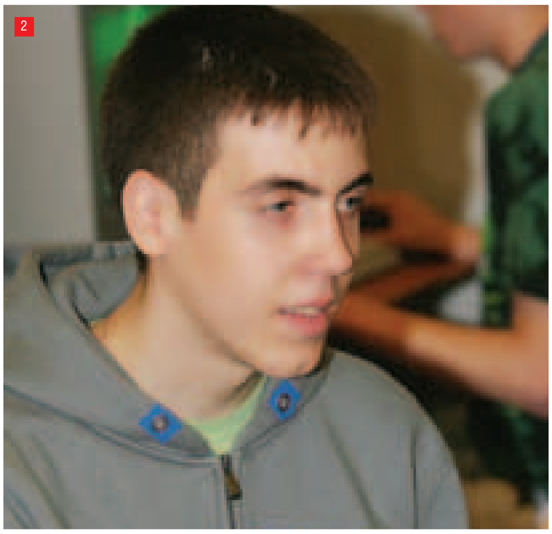
В период с 17 по 19 августа в московском торговом комплексе «Тишинка» состоялся самый важный турнир в карьере любого киберспорт-смена – национальный финал World Cyber Games 2006 RP. В течение нескольких месяцев в 18 городах России проходили отборочные соревнования, ставшие для геймеров первым барьером на пути к Большому Финалу WCG, который в этом году переместился в итальянскую Монцу и продлится с 18 по 22 октября. В результате столица приняла самых достойных бойцов – помимо 16 путевок на Grand Final, им предстояло сразиться за призовой фонд в размере 55 тысяч долларов. К слову, о спонсорах Russian Preliminary. Генеральным спонсором традиционно являлась компания Samsung. iRU и A4Tech предоставили компьютеры и манипуляторы, а Reebok обеспечила отечественную сборную спортивной формой. Но вернемся к чемпионату. Самой зрелищной стала дисциплина Counter-Strike – ведь в ней разыгрывалась поездка всего для одной команды. Каждый участник отдавал все силы, чтобы достойно выступить. Правда, как и на большинстве российских состязаний, слишком очевидным было преимущество знаменитой пятерки из Virtus.pro.
И если поначалу VP побеждали хоть и уверенно, но все же с отрывом не более чем в девять очков, в очной встрече виннеров против клана DA и в суперфинале против Begrip дело дошло до разгрома – с одинаковым счетом 16:5. Единственные ожидаемые конкуренты «Виртусов», forZe, оступились еще в 1/4 плей-офф, бездарно слив GoodManagement (3:16), а затем и в дополнительное время Seven.pro в сетке лузеров.
Еще проще, чем в «Контре», угадывался чемпион в номинации Warcraft III: The Frozen Throne. SK.Deadman, не забывший свою ошибку на ESWC 2006 Russia (тогда его обставил mouz.Titan), нынче не позволял себе расслабиться. К моменту, когда путевка в Монцу уже была у него в кармане, все соперники (в том числе и Титан) отправлялись в нокаут с одинаковым счетом 2:0. К сожалению, в этом году окончательно сдали свои позиции Caravaggio, Abver, Neytpoh и Miker. Зато на пьедестал взошел никому не известный Rob из Уфы. Заметим, прежде новички никогда не добивались успеха на международных WCG, но, может быть, в этот раз повезет? В тройке призеров также Xyligan из Волгограда. А вот когда-то богатый на хороших дуэлянтов в WC3 Санкт-Петербург продолжил печальную традицию последних лет– Северная столица опять осталась за бортом.

1 Российская сборная появилась на сцене в официальной форме RBK от Reebok.

2 Deadman предпочитает больше не ошибаться.

3 Cooller демонстрировал свое мастерство в Quake III на стенде от A4Tech.





Итоги WCG 2006 RP:

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – Virtus.pro – $12200 + поездка на WCG 2006;
2 место – Begrip – $6000;
3 место – DA – $4000;
4 место – Seven.pro – $2000.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
1 место – SK.Deadman – $3000 + поездка на WCG 2006;
2 место – Xyligan – $1500 + поездка на WCG 2006;
3 место – Rob – $1000 + поездка на WCG 2006;
4 место – es4x.Big – $600.

STARCRAFT: BROODWAR 1X1:
1 место – 3D.Androide – $3000 + поездка на WCG 2006;
2 место – Ex – $1500 + поездка на WCG 2006;
3 место – Notforu[S2] – $1000;
4 место – 3D.Escape – $600 + *поездка на WCG 2006.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED:
1 место – USSR-Alan – $3000 + поездка на WCG 2006;
2 место – USSR-MrRaser – $1500 + поездка на WCG 2006;
3 место – ProStreet – $1000;
4 место – N1TROUS – $600.

FIFA FOOTBALL 2006 1X1:
1 место – x4-Alex – $3000 + поездка на WCG 2006;
2 место – Xaxotun – $1500 + поездка на WCG 2006;
3 место – Master Show – $1000 + поездка на WCG 2006;
4 место – Juventino – $600.

*В дисциплине Starcraft: Broodwar в Италию поедет занявший четвертое место 3D.Escape, так как бронзовый призер Notforu не имеет загранпаспорта. Подробные результаты в Интернете на сайте http://www.proplay.ru. А на нашем диске ищите лучшие демо-записи с турнира.







1 Virtus.pro с блеском обыграли своих главных конкурентов – DA (звездная московская сборная солянка) и Begrip.

2 Традиционное любимое всеми выступление танцовщиц на WCG.

3 Питерец x4-Alex едет на WCG Grand Final пятый раз подряд.



НА НАШЕМ DVD

Игровой мувик о команде Virtus.pro. Коллекция демо-записей с WCG 2006 Russian Preliminary и KODE5 Russia, ролики Quake 4 Euro Cup, риплеи с ENC 2006, WC3L Season #10 и inCup Summer Season #3, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

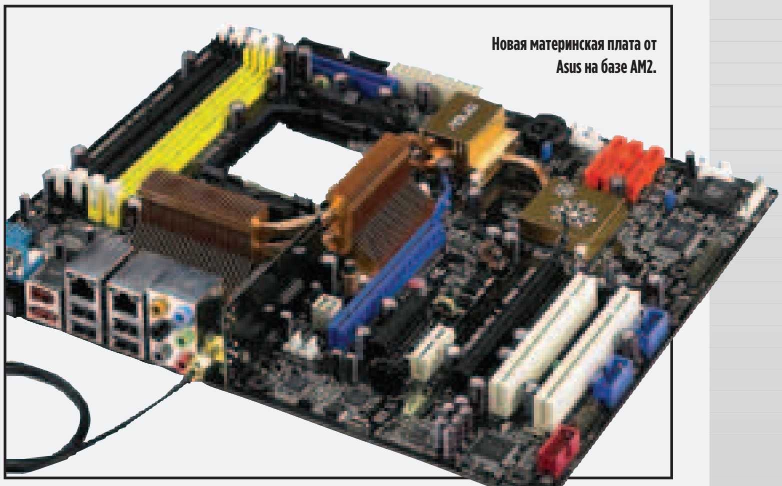
Технологии

НОВИНКИ ИГРОВОГО КОМПЬЮТЕРНОГО ЖЕЛЕЗА

AM2 ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Платы на базе AM2 стали появляться в широкой продаже. На днях компания Asus представила M2R32-MVP, материнскую плату AI Lifestyle на новой платформе от AMD. Основное нововведение платформы – поддержка памяти стандарта DDR2. Оперативная память может работать в двухканальном режиме с максимальной частотой 800 МГц. Для установки такой материнской платы потребуется приобрести новый процессор AMD под Socket AM2.
Новинка ориентирована как на геймеров, так и на простых домашних пользователей. Эта материнская плата дает возможность использовать две графические карты одновременно для работы с самыми ресурсоемкими приложениями. В основу M2R32-MVP положен чипсет ATI CrossFire Xpress 3200/ATI SB600, плата оснащена двумя слотами PCI Express x16. Параллельная работа двух видеокарт ATI осуществляется в режиме CrossFire. Причем для пользования мощностями сразу двух видеоакселераторов в комплекте есть все необходимое, а в случае с картами на базе ATI Radeon X1300 и X1600 работа в режиме CrossFire не требует так называемой «master-карты», что упрощает процесс сборки подобной системы! Для охлаждения компонентов платы используется бесшумная система Stack Cool 2. Тепло отводится через специальную печатную плату. Все продукты семейства AI Lifestyle оборудованы такими фирменными технологиями, как Noise Filter и OC Profile. Они рассчитаны на энтузиастов, которым требуется максимальная производительность системы. Отдельной строкой следует сказать про ASUS O.C. Profile, функцию для загрузки нескольких профилей с настройками BIOS. Все параметры могут быть сохранены в отдельном файле и использоваться для разгона системы.





Новая материнская плата от Asus на базе AM2.

KODE5 RUSSIA

С 12 по 13 августа в столичном интернет-кафе Playground завершилась решающая часть соревнований KODE5 Russia. Ей предшествовала квалификационная онлайн-стадия, которая выявила и достойных финала геймеров. Ведь на кону стояла поездка за рубеж на Grand Final с призовым фондом в 70 тысяч долларов наличными. Бои проходили по круговой системе «каждый с каждым», и, соответственно, единственное поражение автоматически лишало всех шансов на успех. Если, конечно, победитель не умудрится слить кому-нибудь из аутсайдеров – тогда чемпиона бы определяла переигровка. Но ни в одной из дисциплин она не понадобилась. В Counter-Strike судьба поездки в Китай решилась в матче forZe и Virtus.pro. К всеобщему удивлению болельщиков, «Виртуса» уступили, пусть с минимальным преимуществом противника (16:14 на de_train). Тем не менее, в Китай едут «Форзы» в составе: Foont, k0kc, Romjke2h, XomA и Mosk.

В ставшем уже извечным противостоянии между «квакерами» Cooller'ом и Cypher'ом в который раз чаша весов склонилась в пользу белоруса (счет 14:8). Он же и занял в итоге первое место, однако в Германию, а именно там пройдет финал по Quake IV, отправится все-таки Куллер. Дело в том, что Сайфер не имеет права участвовать в чемпионатах на немецкой территории из-за юного возраста – ему всего 16 лет.

«ТУРНИР 10 ГОРОДОВ»

Мы продолжаем рассказывать вам о ходе отборочного этапа «Турнира 10 городов» – соревнования по Quake III Arena, устроенного издательским домом «Гейм Лэнд», генеральными партнерами – Jetbalance и Oklick, а также IPPON, Acorp и iRU. 19 августа в Екатеринбурге, аккурат в День города, состоялся пятый по счету квалификационный раунд мероприятия. Более 50 геймеров собрались в компьютерном клубе Мегаполис, чтобы сразиться за поездку в столицу на Большой Финал. Героями состязаний стали гости из соседнего Челябинска, приехавшие в количестве семи человек. В результате двое из них – Алекс «Virus» Прошутинский и Антон «Pivash» Пивоваров сразились за первое место. Сильнее оказался менее опытный, но более подготовленный на данный момент Вирус. Третьим финишировал местный Алексей Иванов, более известный как b100.Hammer.

А 26 августа «Турнир 10 городов» посетил Новосибирск. Турнир проходил в лучшем клубе города «Кибернет» при поддержке ведущей молодежной радиостанции «Энергия». 112 дуэлянтов собрались попытать счастья в борьбе за главный приз. Кроме того, действо запомнилось огромным количеством всевозможных конкурсов от спонсоров (Jetbalance, Oklick, IPPON, Acorp и iRU), ведь зрителей также пришло немало. Шестым же участником Grand Final'a, который пройдет в Москве 28 октября, стал Horon, получивший, помимо традиционного подарка, мультимедийного комплекта Oklick 880 L, денежный приз в размере 5000 рублей.


2



1


1

1 Несмотря на второе место, Cooller все же попал на финал KODE5...

2 ...так как Cypher не достиг возраста, необходимого для участия в турнире.


2

1 Horon рассчитывает на призовое место на финале в Москве.

2 Новосибирский этап собрал 112 «квакеров»!

Результаты KODE5 Russia:

QUAKE IV 1X1:

1 место – fnatic.Cypher (Минск);
2 место – Cooller (Москва);
3 место – Jibo (Москва).

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

1 место – SK.Deadman;
2 место – Neytpoh (Владивосток);
3 место – mouz.Titan (Ростов);
4 место – Xyligan (Волгоград).

COUNTER-STRIKE 5X5:

1 место – forZe (Москва);
2 место – Virtus.pro (Москва);
3 место – Begrip Gaming (Москва);
4 место – inc.19 (Санкт-Петербург).

Результаты в Екатеринбурге:

1 место – Virus – акустическая система JB-465 и квота на Grand Final;
2 место – Pivash – клавиатура Oklick 320 M;
3 место – Hammer – ИБП IPPON Back Comfo Pro 600;
4 место – Korky – акустическая система JB-216.

Результаты в Новосибирске:

1 место – Horon – беспроводной мультимедийный комплект Oklick 880 L, 5000 рублей и квота на Grand Final;
2 место – Qwant – акустическая система JB-461;
3 место – Unbrose – ИБП IPPON Back Comfo Pro 600.

Следите за новостями турнира в Интернете на сайте http://www.tur10.ru.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма.
Читайте в следующем номере: результаты ASUS Summer Cup 2006 и KODE5 Grand Final, а также новости World Cyber Games.


РАСПРОДАНО ВСЕ?
small
medium
large
Играй просто!
GamePost
В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ ТАКОГО НЕ БЫВАЕТ
* Быстрый и удобный поиск по сайту
* Профессиональные консультации продавцов
* Доставка в день заказа
OBLIVION
Hitman: Blood Money
$69.99
Guild Wars: Factions (EURO)
$69.99
Elder Scrolls IV Oblivion (PC DVD) EURO
$79.99
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

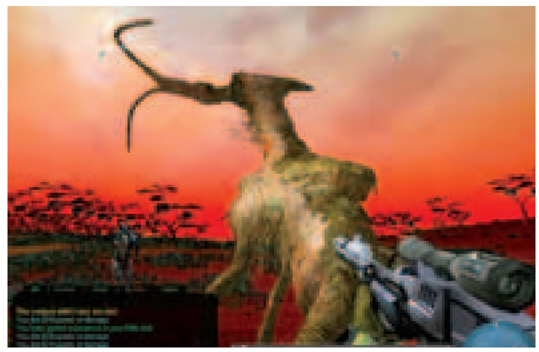
Address СИ://НОВОСТИ.MMORPG/219

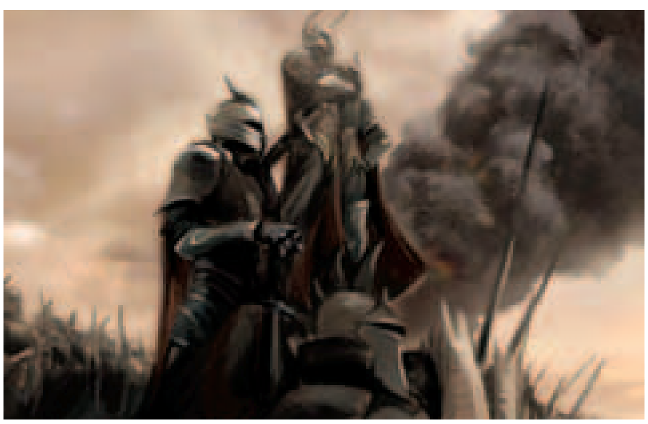
НОВОСТИ MMORPG

ОСЕНЬ – ПОРА РЕЛИЗОВ И ГРОМКИХ АНОНСОВ, ВСТУПАЕТ В ПРАВА, К ПУЩЕЙ РАДОСТИ ВСЕХ ПОКЛОННИКОВ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР.

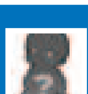


1







Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 ArchLord: бета-тест начался

Имя Властелина узнаем осенью.

Разработчики из Codemasters Online Gaming продолжают изощренно дразнить публику – долгожданная ArchLord (http://www.archlordgame.com) постепенно приближается к релизу – неторопливо и мелкими шажками. Бета-тест проходит не в одну, а в три стадии, с последовательным расширением круга избранных, зато с самого начала тестирования игрокам доступны все территории и опции этой MMORPG. В число последних входит и Главная Изюминка проекта – возможность захвата единоличной власти над миром Chantra.

Напомним, что это пока единственный онлайновый ролевик, в котором геймеры борются за абсолютную власть – звание ArchLord'а. Добравшемуся до вершины Властелину достаются дополнительное оружие, броня и сила для упрочения победы над врагами. К счастью, звание Властелина присваивается счастливчику лишь на месяц, во время которого борьба между претендентами за титул (главами сильнейших кланов) не утихает. И спустя положенный срок уже кто-то из соперников может стать ArchLord'ом и жестоко отомстить бывшему верховному руководителю. В Корее, откуда родом игра, ажиотаж вокруг ArchLord'а поднялся небывалый – на открытый бета-тест записалось около 1 млн. человек.

2 Ultima Online – реанимации быть

Иногда они, увы, возвращаются.

Через 10 лет после появления на свет первая коммерчески успешная MMORPG вновь попытается отвоевать место под солнцем. Как вы догадались, речь идет об Ultima Online (http://www.uo.com), над которой сейчас трудится и старая команда разработчиков, и новая – EA Mythic (ранее известная как Mythic Entertainment). Результат обновления настигнет нас уже в 2007 году под именем Ultima Online: Kingdom Reborn.

На первый взгляд волноваться о судьбе проекта не нужно, предполагается, что будут учтены пожелания игроков, сохранивших многолетнюю верность игре, равно как и интересы нового поколения, которое не привыкло ни к изометрии, ни к простенькой системе развития персонажа. Вот пример такого компромисса. «Новая» UO сохранит привычную перспективу «старой» UO, но будут добавлены 3D-спецэффекты, а также перерисованы все 9 тысяч объектов, из комбинации которых и состоит игровой мир. Помимо графического движка обновится интерфейс, появится еще одна раса, изменится режим PvP и т.д. При этом требования к мощности компьютера останутся минимальными. Удастся ли сохранить оригинальность Ultima Online – вопрос открытый. Но, безусловно, сохраняется шанс, что геймерам будет предъявлена не очередная, лишь носящая легендарное имя MMORPG, а добротный expansion pack, которого уже отчаялись дождаться все поклонники UO.

3 PED'ов станет больше...

...поскольку обменять на них кэш теперь проще.

Entropia Universe (http://www.entropiauniverse.com) – это одна из немногих MMORPG, где существует и всячески приветствуется официальный обмен игровой валюты (PED) на реальные деньги по фиксированному курсу (10 PED равны $1). Теперь для пополнения

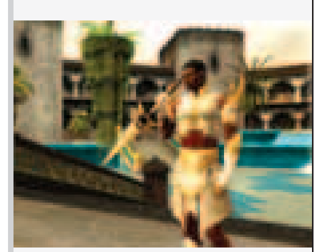
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Представитель Blizzard Поль Сэмс сообщил, что выход первого обновления World of Warcraft (http://www.worldofwarcraft.com) – The Burning Crusade – намечен на зиму 2006/2007. После этого expansion pack'и к WoW будут выходить не реже чем раз в год. Также Сэмс высказал сомнение, что в обозримом будущем World of Warcraft выйдет в версии для Xbox 360, Wii или PS3.



NCsoft подтвердила, что очередное продолжение Lineage II (http://www.lineage2.com) под названием Chronicle 5: Oath of Blood доступно с 6 сентября этого года. Любой зарегистрированный подписчик этой MMORPG получит Oath of Blood совершенно бесплатно, а его игровой клиент загрузит обновление автоматически.

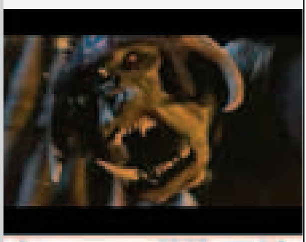


27 октября – окончательно установленная дата всемирной премьеры Guild Wars Nightfall (http://www.guildwars.com). В третьей серии этой MMORPG игрокам предстоит биться за будущее континента Elona. Главная новация Nightfall – появление управляемых игроками Героев, которые прокачиваются, выполняют команды и сражаются вместе с основным персонажем.

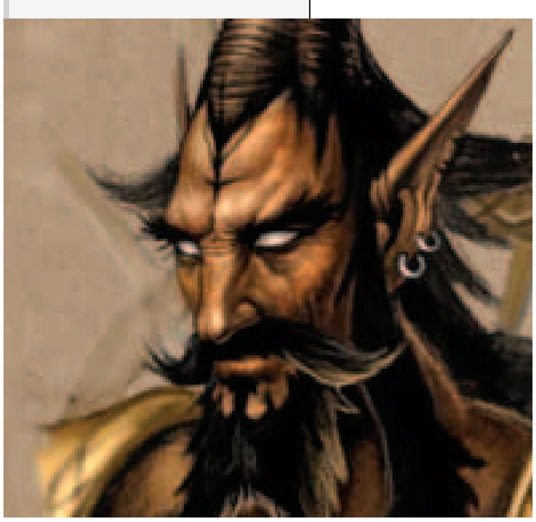
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Gravity отрапортовала о предварительных соглашениях с игровыми провайдерами Японии, Тайваня, Таиланда, Филиппин и Бразилии о продвижении продолжения Ragnarok Online (http://www.ragnarokonline2.com) в этих странах. Это важно, поскольку бета-тест RO2 начнется уже в конце этого или самом начале 2007 года. Также до 2009 года продлено лицензионное соглашение по Ragnarok Online с японской GungHo. Если все планы сбудутся, то только на дистрибуции игры корейская Gravity заработает $46 млн.



EA Mythic выпустила очередную подборку скриншотов, а также завершила серию кинематографических роликов, представляющих во всей красе и даже с юмором геймплей выходящего в 2007-м Warhammer Online: Age of Reckoning (http://www.warhammeronline.com). Последний ролик, посвященный битве Империи и Хаоса, можно скачать и в низком, и в высоком разрешении (до 1280x720, до 100 Мбайт), и даже в версии для iPod.



Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
The Saga of Ryzom	http://www.ryzom.com	8.3
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.2
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.2 (+0,1)
Guild Wars Factions	http://www.guildwarsfactions.com	8.1

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3 (+0,1)
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.2
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	7.0
Star Trek Online	http://www.perpetualentertainment.com	7.0 (+0,1)
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.0
Divergence	http://www.divergence-online.com	6.9
Vanguard: Saga of Heroes	http://www.vanguardsoh.com	6.9

Минимальные курсы игровых валют к доллару (покупка)

Игра	Валюта	Курс
Lineage 2	1 миллион Adena	$2,39 (+0,0)
WoW	10 золотых	$0,58 (-0.01)
EverQuest 2	10 золотых	$0,33 (-0.01)





Cave Online и Atlus выпустят MMORPG, действие которой развернется во вселенной сериала Shin Megami Tensei.



счета достаточно купить pre-paid карточку Paysafecard нужного номинала, ввести на сайте игры код – и счет пополнен. Никаких кредиток, что очень удобно. Напомним, что владельцы MindArk 10 лет назад сделали ставку на бесплатную игру с загрузкой клиента из Интернета, а деньги решили зарабатывать на обслуживании игровых транзакций (обмен долларов на PED'ы и обратно, продажа виртуальных предметов, земель и т.д.). Тогда MMORPG называлась Project Entropia и развивалась более чем успешно. Ее сменила Entropia Universe, и сегодня в копилке MindArk почти 500 тысяч подписчиков, которым каждый час игры обходится в среднем в $0.5-1.5 (ремонт амуниции, закупка боеприпасов и т.п.). К слову, годовой оборот этой игровой экономики составляет 160 млн. совершенно реальных долларов.

4 Прощай, Khan Online!..

Чингисхан опять не смог покорить Европу.

Одной корейской MMORPG стало меньше, аминь. А ведь, несмотря на неказистую 3D-графику и малонаселенность, у игры имелась интересная особенность – она была неполиткорректна и предлагала игрокам переписать историю завоеваний Чингисхана, покорив всю Евразию. Увы, из этого ничего не вышло, ни европейцы, ни американцы проект не поддержали, да и в Корее дела пошли неважно. В официальном пресс-релизе IENT причиной закрытия 5 сентября Khan Online (http://khan.mirinae.com) называется «несоответствие проекта высоким игровым стандартам» и явные недоработки девелоперов из Mirinae по введению нового содержимого в игру. Всем подписчикам предложены компенсации – до 6 месяцев игрового времени в других проектах IENT, в частности, в MMORPG HelbreathUSA (http://www.helbreathusa.com) и Mir 3 (http://www.lom3.com). Щедрость компенсаций показная, обе MMORPG давным-давно морально устарели и испытывают все те же проблемы с отсутствием неазиатских подписчиков. Понимая это, IENT предлагает еще и 1 месяц бесплатной игры в Warbirds (http://www.totalsims.com). Но представить, что поклонники онлайновых ролевых игр переквалифицируются в любителей военных авиасимуляторов довольно трудно.

5 Shin Megami Tensei Online

Недоразумение или грядущий шедевр?

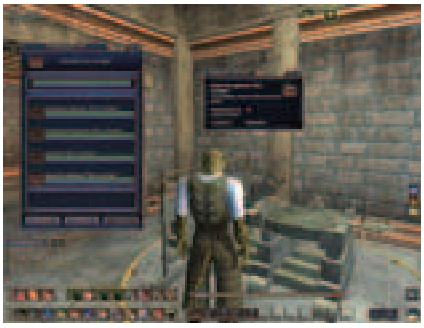
Довольно неожиданное заявление: Cave Online (разработчик) и Atlus (издатель) приняли решение выпустить первую MMORPG, действие которой развернется в постапокалиптической вселенной японского сериала Shin Megami Tensei, хорошо известного владельцам PS2. Пока опубликованы лишь первые скриншоты, и вопросов без ответов еще очень много. На каком именно периоде богатой истории постапокалиптического мира будет основана MMORPG? Выйдет ли игра за пределами Японии и Кореи? Будет ли PC единственной платформой? А вот что уже известно о Shin Megami Tensei Online (http://www.megatenonline.com) – будут бои в реальном времени, возможность вызова демона, расширенная магическая система и возможность комбинировать заклинания. Сюжетные ходы не раскрываются, а ведь это самое главное при переносе сюжетно-ориентированных RPG в безжалостный онлайн... СИ



1 Книги с базовыми рецептами продаются рядом с ремесленными мастерскими.

Полезные ссылки

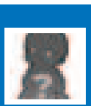
Наиболее полную информацию о заданиях, монстрах, зонах, предметах и классах персонажей EverQuest II вы найдете на ресурсе eq2.ogaming.com. Но на английском. Российские фан-сайты появились сравнительно недавно, однако растут как на дрожжах. Советуем заглянуть на eq2.playhard.ru, everquest2.ru и eq2ru.ru. Там вы найдете новости, описание классов персонажей и их умений, советы по игре и другие познавательные статьи.





EVERQUEST II ПО-РУССКИ

БЫСТРЫЙ СТАРТ, ЧАСТЬ 2



Автор:
Денис «Снусмумрик» Кублицкий
denkub@yandex.ru

На 10-12 уровне в городе и стартовых районах делать уже особо нечего. Задания приносят совсем мало опыта, а истребление одних и тех же монстров быстро надоедает. Пора отправляться в путь. Только не забудьте взять с собой напитки, которые помогут значительно быстрее восстанавливать энергию, и пищу, увеличивающую скорость восполнения здоровья. В некоторых случаях стоит приобрести тотемы, эликсиры и прочие предметы, временно повышающие характеристики персонажа. Разведчикам (кроме менестрелей и трубадуров) советую обратить внимание на яды. Больше того, подлатайте снаряжение. Каждая смерть персонажа снижает прочность надетых вещей на 5-10%. Вы же не хотите остаться голым в подземелье? Там, знаете ли, холодно и сыро.

В путь

Если вы предпочитаете играть в одиночку или вам не везет с хорошей компанией, без раздумий отправляйтесь в Антонику или Свободные земли. Здесь вы найдете множество заданий и существ, с которыми справитесь и сами. Начиная с 18-22 уровня, приключения на пятую точку искать лучше в Нектулосе или Громовых Степях. Кстати, в Степях игроки встречаются гораздо чаще, чем в мрачном Лесу, который так и кишит агрессивными монстрами.

Если вы нашли группу, перед вами несколько путей: либо на исследование подземелий родного города, либо в Пещеры Плача и Павшие Врата (попасть туда можно из Свободных земель), либо в Черную Нору и Крепость Бурь (входы в них расположены в Антонике). Советую заранее получить как можно больше заданий, которые выполняются в этих зонах. Не ленитесь собирать с убитых в Антонике и Свободных Землях монстров Заявки Заморской Торговой Компании. Прочитав и заполнив заявку, вы получите непыльное и прибыльное задание типа «убей N существ». Кроме того, в самих подземельях навалом задачек, приносящих немало опыта и отличные вещи. Там же выполняется часть заданий на получение доспехов (подробности – во врезке). И, чего уж греха таить, столько именных монстров, как в катакомбах, вы не найдете нигде. А с них почти всегда падает сундук с легендарными и эпическими вещами.

Экономика и торговля

Независимо от того, решите вы серьезно заняться торговлей или нет, необходимо иметь общее представление о цене предметов. Как и в реальной экономике, стоимость сильно зависит от спроса и предложения. Мало того, цены на одни и те же вещи в Кейносе и Фрипорте могут здорово отличаться. Не жалейте 5-10 минут в день, чтобы просмотреть стоимость ходовых товаров в обоих городах. Так вы всегда будете в курсе цен на сервере и вряд ли продешевите или переплатите при купле-продаже. Бывает, некоторые игроки продают ценные ресурсы или экипировку по бросовым ценам. Тогда вы можете заработать на перепродаже. Ниже приведен список основных игровых ценностей:

1) Легендарные, эпические и мифические вещи. Как правило, падают только с именных монстров, либо же являются наградой за сложные задания. Даже часто встречающиеся легендарные вещи продаются быстро и дорого (есть исключения, но их не так много).

2) Книги рецептов и умений (особенно уровня Мастер I). Ценность определяется как классом, для которого предназначена книга, так и самим рецептом/умением. Многие фолианты продаются за копейки только потому, что на сервере всего несколько персонажей данной профессии. И наоборот – даже самая простая книга для популярного класса может стоить очень дорого.

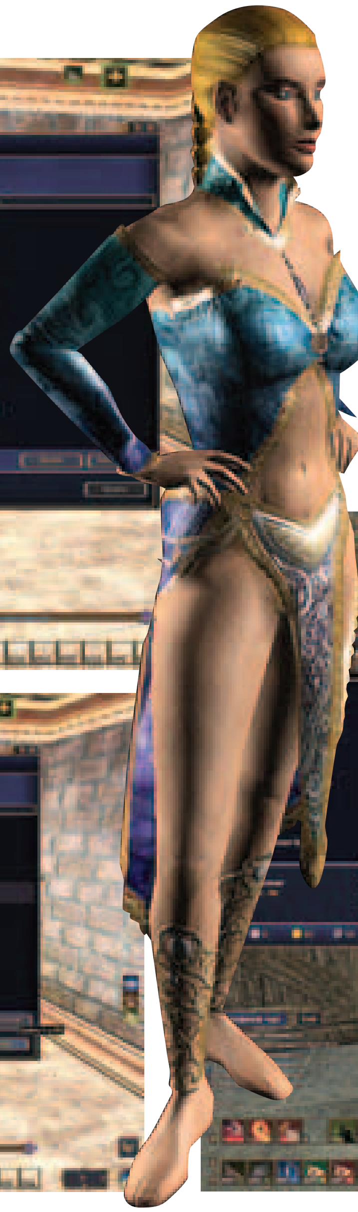
3) Части коллекций. Поскольку наградой за сдачу полной коллекции является опыт и уникальные артефакты, спрос на них со временем не спадает. Стоимость же зависит от того, насколько часто встречается данный предмет. Нередки случаи, когда коллекции 10-го уровня стоят в 5-10 раз дороже, чем 50-го.

4) Редкие ресурсы и изделия из них («работа мастера»). Иногда при сборе сырья удается найти редкий самородок. Вероятность находки мала, зато из него можно сделать отличную вещь (по характеристикам сравнимую с легендарной). Поэтому такие ресурсы всегда хорошо продаются и стоят немалых денег. Цены на них меняются, но не так резко, как на коллекции и эпические вещи.

5) Обычные ресурсы и изделия из них («ручная работа»). Цены на некоторые вещи и ресурсы очень непостоянны. Следите за рынком – иногда на их продаже тоже можно неплохо заработать.

Выводы очевидны: даже если вы





Квесты на доспехи

Достигнув 20 уровня, можно начать выполнение серии заданий, наградой за которые будет комплект очень неплохой брони. Кроме легендарных и эпических вещей, ничего лучше для персонажа 20-30 уровня вы не найдете. Ниже перечислены NPC, выдающие соответствующие квесты.

Для жителей Кейноса:

- **Матерчатые доспехи: Гилдас Кедр, Эльдгарская Роща**
- **Легкие доспехи: Селвин Оакхарт, Южный Кейнос**
- **Средние и тяжелые доспехи: Ян Катлан, Гавань Кейноса**

Для жителей Фрипорта:

- **Матерчатые доспехи: Ведьма Кирсте, Восточный Фрипорт**
- **Легкие доспехи: Васси Даркскейл, Северный Фрипорт**
- **Средние и тяжелые доспехи: Дайрик Пайр, Восточный Фрипорт**

Учтите, что выполнить эти задания в одиночку практически нереально. Впрочем, найти группу для выполнения квестов на доспехи достаточно просто: хорошая экипировка нужна всем.







не собираетесь заниматься ремеслом, не брезгуйте сбором сырых ресурсов. Также стоит собирать части коллекций (раскиданы по зонам и отмечены значками «?» и «!»). Но самую большую прибыль приносит создание предметов.

Сам себе мастер

Не все ремесла одинаково полезны. Не все одинаково прибыльны. На прокачку одних уходит больше времени, чем других (как правило, чем больше у ремесленника различных рецептов, тем быстрее копится опыт). Поэтому при выборе профессии мастерового многие игроки руководствуются тем, какую выгоду она принесет. При этом не следует забывать, что почти у всех классов есть товары, которые пользуются неизменным спросом.

Ремесленник

• **Плотник.** Мало кто согласен тратить деньги, чтобы обставить дом сделанной на заказ мебелью. Поэтому основной доход плотники получают от продажи сундуков (их покупают для банка и дома) и наборов для полевого ремонта брони.

• **Повар.** Благодаря большому количеству рецептов, получает опыт очень быстро. Основная прибыль идет от сбыта напитков, которые продаются лучше, чем пища. Но на старших уровнях повар может приготовить множество блюд, повышающих характеристики персонажа. Их тоже быстро расхватывают.

• **Столяр.** Изготавливает дубины, луки, посохи, стрелы и магические тотемы. Многие разведчики покупают стрелы из редких материалов для сражения с рейдовыми и именными монстрами. Тотемы также неплохо продаются, чего не скажешь об оружии.

Ученый

• **Алхимик.** Варит всевозможные зелья, эликсиры и яды. Последние пользуются неизменной популярностью у следопытов, убийц, разбойников и головорезов. Да и временно повышающие характеристики снадобья расходятся очень быстро. Особым почетом этот класс пользуется у воинов: только алхимики гонят настойки, повышающие уровень воинских умений. А благодаря несметному количеству рецептов, алхимика можно очень быстро прокачать.

• **Книжник.** Из-под его пера выходят свитки, повышающие уровень заклинаний жрецов и магов. Таким образом, потенциальные клиенты писаря – половина приключенческих классов. У каждого из них множество умений, поэтому работа у книжника есть всегда.

• **Ювелир.** Многие игроки недооценивают важность качественных украшений. А зря: кольца, ожерелья, серьги, пояски и браслеты способны не только значительно увеличить характеристики персонажа, но и уменьшить повреждения от магии, огня, холода, яда... Кроме ювелирных изделий, данный класс делает руны, повышающие уровень умений разведчиков. Найти ювелиру работу – проще простого, так что представители этой профессии редко нуждаются в деньгах.

Экипировщик

• **Кузнец.** Что-что, а доспехи разведчикам и «танкам» необходимы. Преимуществом кузнеца является и то, что заказывают обычно весь комплект брони. Недостатком – невысокая скорость прокачки: слишком мало уникальных рецептов.

• **Оружейник.** Название говорит само за себя. Мечи, кинжалы, молоты, топоры... которые, увы, не пользуются особым спросом. Лучшее оружие можно выбить из именного монстра или получить в награду за выполненный квест.

• **Портной.** Шьет матерчатые и кожаные доспехи, сумки, колчаны для стрел. Все это хорошо продается и приносит немалую прибыль. Отдельной статьей доходов портного идут магические куклы. Прикупить парочку не прочь любой путешественник. Определенно, одна из самых денежных профессий.

Выбор ремесленного класса остается за вами. Дерзайте!

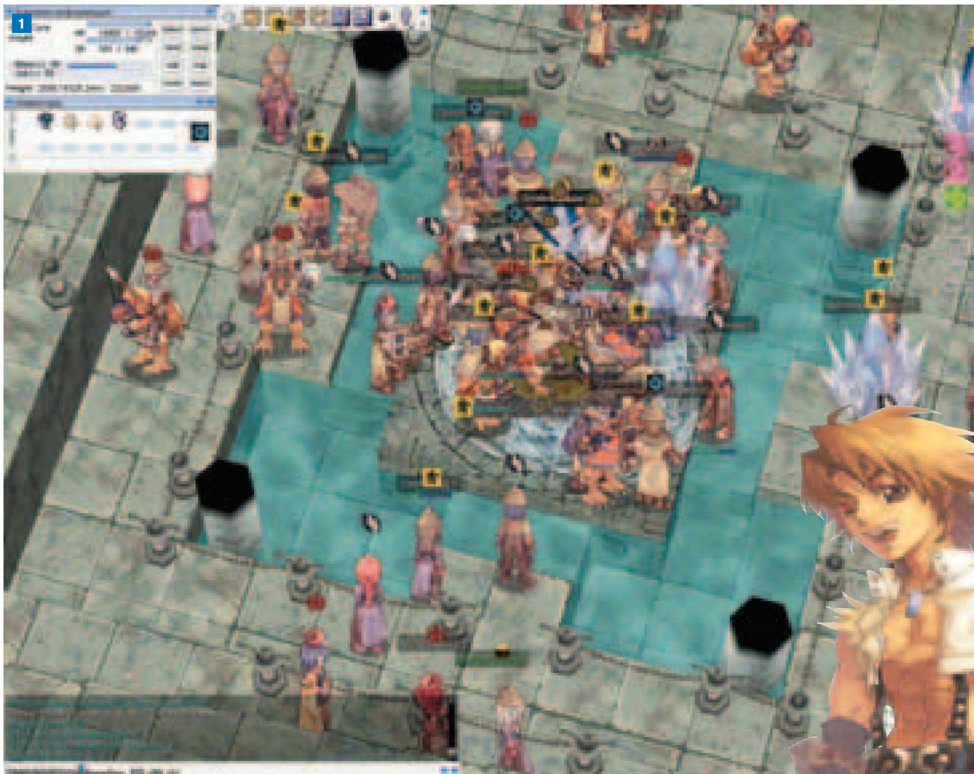
Следующий материал будет посвящен квестам наследия, достижениям, тактике игры в группе и героическим способностям. А также тому, какие места обязательно стоит посетить персонажу на 30-50 уровнях. СИ

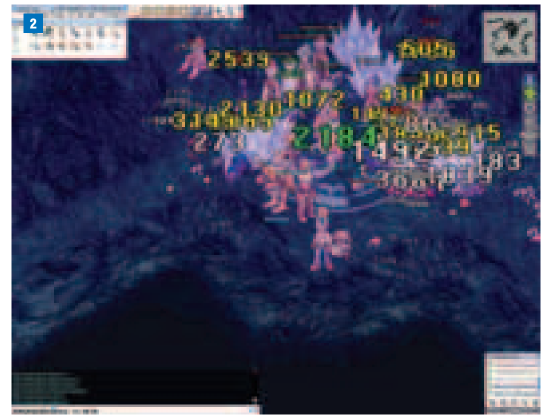
1 **Фильтр для поиска нужных предметов.**

2 **Редкие ресурсы и книги. Стоимость исчисляется десятками золотых.**

3 **Топливо и некоторые ресурсы можно купить прямо в мастерской.**

Как и в реальной экономике, стоимость сильно зависит от спроса и предложения, а цены на одни и те же вещи в Кейносе и Фрипорте могут здорово отличаться.







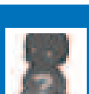




РАГНАРОК ОНЛАЙН

ЭПИЗОД 9.0

РУССКИЙ RAGNAROK ONLINE ПОСТОЯННО РАСТЕТ И РАЗВИВАЕТСЯ. ЧТО ГОТОВИТ ИГРОКАМ ОСЕННЕЕ ОБНОВЛЕНИЕ?



Автор:
Алексей Кочеров
K8@rambler.ru

1 Решающие минуты схватки за замок. Защита прорвана, осталось разбить имперium.

2 Подземелье гильдии – источник огромного количества опыта.

3 Свадьба, счастливые влюбленные и свидетели.

На новый лад...

С прошлой осени, когда мы писали «тактику», изменилось очень многое. После года открытого тестирования русская версия «Рагнарок Онлайн» становится платной и подтягивается до уровня зарубежных. В конце сентября на игровые сервера, которых уже три (Chaos, Loki, Iris), будет установлен Эпизод 9.0, что здорово порадует игроков. Сейчас на закрытом сервере вовсю идет тестирование. Оплата игры составит около от 150 рублей. Планируются различные тарифные планы. Приятная новость для многих – исправлены ошибки с неверным применением умений во время крупных побоищ, а также введен «правильный» перевод (текущий все еще грешит неточностями).

Важная новинка – экспертные профессии. Персонаж, достигший 99-го уровня, может «переродиться», чтобы потом дорасти до элитного мастера. Так, если ваш герой был Крестоносцем, то после перерождения он станет Паладином. Стоит ли говорить, что экспертные профессии наделяют огромным преимуществом по сравнению с обычными.

К примеру, Разбойник, переродившись в Сталкера, получает навык «разоружение», который позволяет полностью «раздеть» врага. Ассасины, перерожденные Убийцы, истребляют противника, используя навык «уничтожение души». Не отстают от них Командоры (экспертная профессия Рыцаря), которым доступен мощнейший удар «спираль». При наличии нужной экипировки он просто стирает противника в порошок. Эксперты обладают уникальными навыками и способностями. Их показатели HP и SP увеличены на 30%, и предел «профессионального уровня» изменен с 50 до 70. На прокачку каждого уровня вашему персонажу потребуется набить в три раза больше очков опыта.

Добавятся новые города и подземелья. Мрачное обиталище мертвых Нифльхейм, затерянная деревня Умбала, остров для влюбленных Яваи, Лоянг – Замок Дракона и Аотайя, новый мир... В них, несомненно, найдется место искателям приключений на различные части тела. Так, в мир заселятся новые монстры и боссы. А старые знакомцы уйдут с насиженных мест.

Чтобы игроки не скучали, введено большее количество редких и оригинальных предметов снаряжения. Модники и модницы пополнят гардероб забавными шапками из ленивого енота или, например, выдры. Любители повоевать рванут в Нифльхейм, добывать куклы черной кошки, чтобы в конце концов пошить шапку, дающую 15% MDEF.

Мастерам гильдий достанется многоступенчатый квест на получение божественных артефактов.

Третья новинка, наверное, в первую очередь будет интересна девушкам, играющим в РО. Это свадьбы и усыновление. Осталось подыскать подходящую половинку и подобрать брачные принадлежности. Игрокам, вступившим в брак, доступны уникальные умения жениха и невесты. Например – передать своему возлюбленному(ой) некоторое количество HP или SP.

Дела текущие

Два раза в неделю, в среду и воскресенье, по два часа в день, проходит Война за Империум. Гильдии, которых только на сервере Chaos более тысячи, сражаются за замки. Замков двадцать штук, по пять в каждом городе. Гильдия, захватившая и удержавшая замок, может ускоренно качаться в подземелье,





Сильные мира сего

Если вы уверены в том, что ваш персонаж достаточно хорошо одет и готов повоевать на чьей-либо стороне, можете оставить заявку на форуме приглянувшейся гильдии. Только обязательно прочтите устав перед вступлением.

Empire	www.empire-guild.ru
Imbalanced	http://imba.7.forumer.com
Tabula Rasa	www.tabula-guild.ru
Vizjerei	http://vizjerei.0bb.ru
Aqua Elementals	http://elementals.japp.ru/forum/
Wild Fire	http://www.wildfire.hiweb.ru
Memory	http://memory.1bb.ru
Марсианские Колонисты	http://mars-atakuet.ru
Legends	http://www.ro-legends.com
Massacre	http://massacre.divlabs.com
Gladsheim	http://www.gladsheim.net.ru/





Ссылки по теме

www.raggame.ru – Официальный сайт игры. На нем вы почерпнете всю необходимую для себя информацию, начиная с основ игры и заканчивая продвинутыми таблицами с характеристиками монстров и древом умений персонажей.
www.raginfo.ru – Неофициальный форум игры. Самая большая подборка информации, которую можно только найти в Рунете. Ответы на все интересующие вопросы вы найдете на этом форуме. Если желаете помахать мечом – обратите внимание на топики Войны за Империум. Именно тут гильдии постоянно проводят набор вояк в свои ряды.



сражаясь с сильными монстрами, а глава гильдии имеет право поживиться содержимым сундуков в сокровищнице замка. Если гильдмастер уверен в обороноспособности своей гильдии, то он может вливать в экономику замка денежные средства. Чем больше потрачено зени, тем больше сундуков ежедневно появляется в сокровищнице. Естественно, замки с развитой экономикой – лакомый кусок для соперников.

Основное противостояние на сервере Chaos между двумя так называемыми альянсами сильнейших гильдий: Имперским (в него входят Empire, Imbalanced, Death Smile, Tabula Rasa) и Республикой (Vizjerei, Aqua Elementals, Wild Fire, Memory). «Третья сила» (Марсианские Колонисты, Legends, Massacre, Gladsheim) преследует собственные цели, стараясь не ввязываться в драку. На молодом сервере Loki также проходят войны гильдий. Но из-за малоразвитой экономики схватки там менее насыщенны, чем на сервере Chaos. Противоборствующие стороны – Rex Team (Rex Team, Orion, Эгрегор) и Цитадель (Caesarion, Temple of the Lost Race, Dellirium Remens). Толпы игроков носятся туда-сюда, пытаясь отстоять свою честь и достоинство и по возможности насолить противникам. Несколько замков пока еще удерживаются нейтральными гильдиями. Но рано или поздно и они станут целью для враждебно настроенных альянсов.

Для стороннего наблюдателя сражения за замки похожи на кучу-малу, но на деле все подчиняется строгому порядку. К примеру, при обороне замка каждой профессии выделяется свое место. Перед входом на «гейт» (портал, из которого появляются игроки) ставится «локи» – танец, который исполняют Бард и Танцовщица, что не позволяет использовать навыки поблизости. Здесь располагаются персонажи с большой скоростью атаки. Их задача – как можно дольше задержать атакующих. Дальше стоят Рыцари, Крестоносцы и Кузнецы – основа защиты, между ними бегают шустрые Разбойники, задача которых – снять с противника оружие и доспехи. Священники постоянно накладывают различные полезные заклинания на соратников. В проходах Охотники раскладывают ловушки, которые на некоторое время останавливают врага. А на специальных помостах стоят Волшебники, постоянно обрабатывающие проход различными заклинаниями. Если враг сминает защиту, в дело вступают Монахи – бойцы одного удара, выбивая «азурой» (навык, наносящий огромные повреждения единичной цели) особо резвых противников. Если оборона прорвана, нападающая гильдия, радостно улюлюкая, бежит в комнату с Империумом, разбивает его и захватывает замок. Если нет, защитникам остается восполнять силы и ждать новых посягательств на свою собственность.

Автор этих строк постоянно участвует в Войне за Империум на сервере chaos. Многие игроки живут в мире «Рагнарок Онлайн» исключительно ради массовых побоищ, которые длятся четыре часа в неделю. СИ

Толпы игроков носятся туда-сюда, пытаясь отстоять свою честь и достоинство и по возможности насолить противникам.

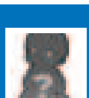
1 Внешний вид старых и новых классов.

2 Сейчас замок будут штурмовать.

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

F.E.A.R. + CD-key – легально!

Не warez'ы и не шутка! Скорее всего, это очередная попытка заманить геймеров на игровые сервера, сняв последние ограничения на доступ. Как бы то ни было, 17 августа Sierra Entertainment выложила в Интернете для свободного скачивания многопользовательский клиент First Encounter Assault Recon. Отметим, что название многопользовательской части немного отличается и звучит как F.E.A.R: Combat. Но на геймплей это никоим образом не повлияло. Так что теперь поиграть в этот неплохой шутер совсем просто. Достаточно пройти регистрацию на официальном сайте (http://www.joinfear.com), скачать клиент и, оставив там в качестве подарка e-mail, заполучить регистрационный ключ. Все, можно играть в F.E.A.R.

Верните наши имена!

Майкрософт приступила к решительной борьбе с киберсквоттерами, зарабатывающими на доменах с именами, созвучными раскрученным брендам компании. Методика мошеннического заработка чрезвычайно проста. Киберсквоттер регистрирует домен, содержащий в имени, например, название популярной игры Halo (какой-нибудь halochamp.com), и затем получает доход от ошибочно забредших сюда посетителей. Если фиктивное имя выбрано удачно, то количество заходов на страничку и, соответственно, барыши от онлайновой рекламы получаются немалыми.
Искореняя порочную практику, Майкрософт в рамках программы Domain Defense подала уже два иска. В первом обвинение выдвинуто против трех человек, зарегистрировавших более 300 доменных имен, затрагивающих бизнес компании. Второй иск – против калифорнийца, зарегистрировавшего 85 «нехороших» доменов. В блоге антифишинговой компании Internet Identity (http://internetidentity.com/phishing-news.html), которая нанята Майкрософтом для борьбы с киберсквоттерами, указывается, что в Сети уже более 2000 доменных имен, фиктивно связанных с торговыми марками софтверного гиганта. В случае неблагоприятного для киберсквоттеров завершения судебных разбирательств им грозят штрафы до $100 тысяч.

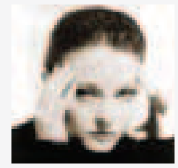
Soo делает адрес короче

В Интернете нередко попадаются ссылки на страницы и файлы, запомнить которые нет никакой возможности. Обычно это длинный и случайный набор букв и цифр, содержащий в закодированном виде дату, текущее имя сессии или другую служебную информацию.
Чтобы облегчить жизнь любителям серфинга, придуманы специальные службы, использующие «псевдонимы» и сокращающие неудобные адреса до приемлемых и запоминаемых размеров (т.н. url shortening service).
Soo (http://www.soo.in) как раз из этой когорты. Однако, в отличие от большинства подобных сервисов (http://notlong.com, http://metamark.net и т.д.), Soo прост в использовании, не требует регистрации и имеет всего лишь трехбуквенный адрес – самый легкий для запоминания. На главной и единственной странице Soo находим поле для ввода «длинного» URL. После нажатия кнопки «Soo my url!» неудобный адрес превращается в компактную ссылку вида http://www.soo.in/1716/. Причем первая часть ссылки (http://www.soo.in/) остается неизменной, а меняется лишь цифровой довесок.
Согласитесь, очень удобно – достаточно запомнить (или записать) несколько цифр, вместо длинного адреса.

Китай пускает пиратов ко дну

Всего за месяц со дня вступления в силу нового антипиратского законодательства китайские власти закрыли более 100 сайтов, так или иначе

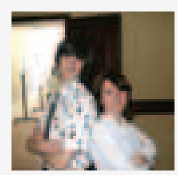
БЛОГОСФЕРА



«Авторские плейкасты»
http://community.livejournal.com/playcast_ru

Кому читать:
всем, кто хочет научиться передавать эмоции не только пошлыми смайликами.

Автор блога, Anna Kalvia – создатель Playcast.ru, в архиве которого уже более 140 тысяч плейкастов. Плейкаст – это, прежде всего, звуковой блог, и этим он напоминает модный нынче podcast. Однако, в отличие от podcast'ов, мысли и настроение авторов выражаются еще и через текст, картинку и музыку. Сервис позволяет объединить эти компоненты в так называемую «открытку», которую можно послать по почте, Skype, ICQ или просто разместить в галерее плейкастов. «Авторские плейкасты» имеют практическую направленность – тут, помимо владельца Playcast.ru, общаются авторы плэйкастов, их поклонники и яростные критики. Но не это самое интересное. В блоге оживленно обсуждается содержимое «Избранного» – лучших плейкастов из архива Playcast.ru. И если вас зацепила идея собственноручно создать мультимедийный шедевр, сплавив воедино текст, слово, графику и музыку, то начинать знакомство с новым жанром следует именно с этого сетевого гневника.



Персональная страница Краснова Кирилла
http://people.overclockers.ru/Nordling

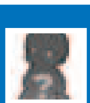
Кому читать:
людям с «руками из правильного места», а также любителям острых ощущений.

По адресу http://people.overclockers.ru расположены весьма странные блоги, называемые почему-то «Персональными страничками». Тут можно, например, узнать, как сделать дальнобойную Wi-Fi сеть, потратив не более $65 (http://people.overclockers.ru/Dront1/record21), или прочитать многогневный блог о визите к стоматологу. Впрочем, сообщество Overclockers.Ru – это, в первую очередь, технари и фанатики разгона всего, что может «гнаться». Вот и из блога Кирилла aka Nordling мы узнаем не только о пристрастии к автомобилям, но и почерпнем немало полезных сведений о моддинге и разгоне – процессоров, памяти, видеокарт, а также «мышек, мобильников и остальной железной периферии» вплоть «до собственной жизни». Советы и подробные видеокурсы посвящены не тривиальному разгону «из BIOS'а», а самому что ни на есть экстремальному – с водяным или фреоновым охлаждением. Блог очень профессионален – грамотный и легкий текст, ненавязчивый юмор и четкие иллюстрации создают обманчивое впечатление, что разгон – очень простая вещь. А экстремальный разгон – это еще и весело.

Бесплатная почта: год спустя



РАЗ В ГОД МЫ ПО ТРАДИЦИИ... НЕТ, НЕ ХОДИМ С ДРУЗЬЯМИ В БАНЮ И НЕ ЛЕТАЕМ В НЕТРЕЗВОМ СОСТОЯНИИ В ДРУГИЕ ГОРОДА – ПРОСТО ВЫБИРАЕМ ДЛЯ СЕБЯ И ВАС ЛУЧШИЕ ПОЧТОВЫЕ СЛУЖБЫ! ЗА ОТЧЕТНЫЙ ПЕРИОД ИГРОКОВ НА «ПОЧТОВОМ ПОЛЕ» ПОЧТИ НЕ ПРИБАВИЛОСЬ, ДОЛЖНО БЫТЬ, СОПЕРНИЧЕСТВО СЛИШКОМ ОСТРО, ЧТОБЫ НОВЫЕ ПРОЕКТЫ ДОСТАТОЧНО БЫСТРО ОКУПАЛИСЬ. НО КОЕ-ЧТО ЗА ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ ВСЕ-ТАКИ ИЗМЕНИЛОСЬ.



Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

1 Дизайн у bigmir.net стильный, но качество работы не впечатляет.

2 Маркетинговый ход km.ru: много вариаций почтовых ящиков и у каждого как бы разная функциональность.

3 Mail.ru долгие годы удерживает пальму первенства среди почтовиков. Браво!

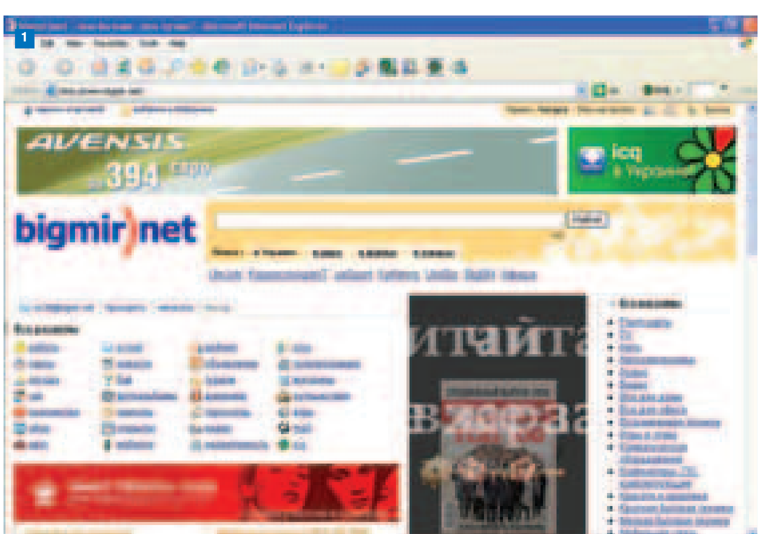
4 «Rambler-почта» – скорость и большой ящик. На этом, увы, достоинства исчерпаны.

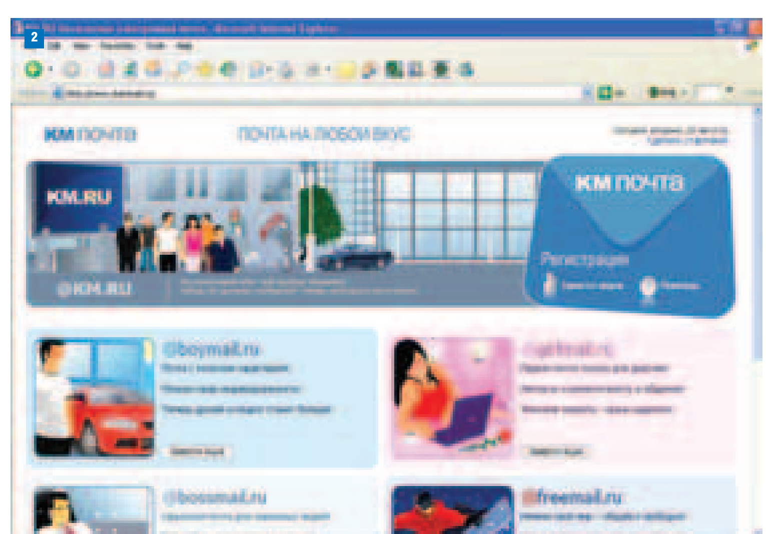
Развитие vs. Застой

Mail.ru (http://www.mail.ru) как был одним из грандов, так им и остался. Функциональность на высоте: можно запросить подтверждение прочтения письма, отправить открытку, присоединить к посланию файлы объемом до 10 Мбайт. Размер ящика не ограничен: если свободного места остается мало, вам предлагают его расширить. В общем, можно не заниматься чисткой архивов!
Устойчивость работы за прошедшее время почти не изменилась. Иногда, к сожалению, случаются сбои, устранение которых требует нескольких часов. Недолго, но, тем не менее, досадно – вдруг именно в это время вам придет важное письмо? Впрочем, это искупается тем, что послания очень редко теряются – рано или поздно, но они доходят в целости и сохранности. Наконец, служба поддержки: работает она великолепно. Недавно я забыл пароль от одного из ящиков и даже не смог припомнить ответ на контрольный вопрос, поэтому пришлось воспользоваться системой восстановления пароля и ввести другие данные. На обработку запроса у сотрудников сервиса ушло менее двух часов, заодно они прислали мне, растяпе, рекомендации по составлению контрольного вопроса и подсказали, что имевшийся у меня ответ никуда не годится – его легко взломать. Оперативность и качество – весьма профессиональный подход к делу! В общем, Mail.ru – на высоте.
Продолжается процесс совершенствования и «Почты Яндекса» (http://mail.yandex.ru). Самое важное достижение – процент потерянных писем сегодня ничтожно мал, не больше, чем у Mail.ru. Прежняя беда Яндекса – многие послания терялись, и понять, получил адресат сообщение или нет, мог только ясновидящий. Теперь этот недостаток исправлен. Кроме того, сбоев в работе почти нет, а скорость работы вполне удовлетворительная.
Как и на Mail.ru, объем почтового ящика не ограничен – если он заполнен на 40%, то можно вручную увеличить размер, а если на 80%, программа предложит это сама. Правда, и тут есть небольшой подвох: когда я захотел прочесть описание системы увеличения размера ящика, оказалось, что странички... нет. Однако стоило ее обновить – и текст появился. Чудеса.
Служба поддержки работает быстро, но не скажу, что она ставит рекорды оперативности, как на Mail.ru. В целом, «Почта Яндекса» – достойный выбор.
Былой гранд – Bigmir (http://www.bigmir.net) – за прошедший год растерял свои преимущества. Сервис стал ужасно неустойчивым: почти половина (!) писем доходит с невероятными задержками – вплоть до 10-12 часов – или теряется. Скорость работы низкая, нередко файлы, прилагающиеся к письму, закачиваются со скоростью 1 Кбайт в секунду, хотя имеющееся соединение с Интернетом позволяет добиться скорости в 20 раз большей. Объем почтового ящика как был, так и остался малым – всего 10 Мбайт. Кроме того, Bigmir частенько «в ауте»: сбои, слишком частые «плановые профилактические работы», словом, пользоваться этим сервисом тяжело. Да и нужно ли?..
Бодро стартовавший в прошлом году Google Mail (Gmail, http://www.google.com) притормозил в развитии. Свободной регистрации так и нет: чтобы обзавестись ящиком, нужно получить специальное приглашение. Раздают его лишь те люди, которые мало того, что завели здесь ящик, так еще и вошли в число немногих, кому выпала возможность раздавать «входные билеты». «Счастливчиков» программа выбирает сама. Причина ограничения проста – служба недоработана и до сих пор находится в стадии бета-теста. Спам-фильтр пропускает много рекламы, отдельные закладки невозможно открыть в новом окне, а письма часто теряются. К тому же здешний антивирус часто блокирует архивы вполне невинного содержания, а это жутко затрудняет работу. В остальном Gmail неплох, функциональность на уровне, а низкое потребление трафика и, стало быть, приличная скорость работы лишь радуют. Но ничего особенного по сравнению с Mail.ru или «Почтой Яндекса» тут не найти.
И, наконец, «Rambler-почта» (http://mail.rambler.ru). Свободного места достаточно – 200 Мбайт, а скорость работы неплохая. На этом достоинства исчерпаны, а в остальном «Rambler-почта» повторяет Bigmir: спам-фильтр умудряется считать нежелательными отправленные себе же и, соответственно, вполне нормальные письма. Послания теряются очень часто, а временами вообще не отправляются. Вернее, сервер утверждает, что все ОК, однако депеши не уходят. В общем, пользоваться «Rambler-почта» я пока не рекомендую.

Почтовые новички

Перейдем к менее известным службам. Создатели «Новой Бесплатной Почты» (http://www.pochta.ws) гордо аттестуют свое детище как «самую быструю, надежную, удобную и совершенно бесплатную почтовую службу Рунета!». Увы, в их словах приходится усомниться. Ограничение объема ящика в 15 Мбайт, ужасный спам-фильтр, частые потери писем, неустойчивая работа – и что тут, спрашивается, надежного?
«Украинская бесплатная почта» (http://tyt.in.ua) сочетает достоинства с недостатками. Объем ящика – 50 Мбайт, дизайн неказист, да функциональность бедновата. Тем не менее, сервис не так уж и плох: письма теряются редко, сбоев

1


2




почти нет. Правда, служба поддержки «спит на ходу» – ответов не дождешься, но для небольшого сервиса это обычное явление. Так что если вас по каким-то причинам не устраивают почтовые «гранды», «Украинская бесплатная почта» послужит сносной заменой.
Мультипортал KM.ru (http://mail.km.ru) предлагает широкий набор вариантов e-mail. На дочернем Startmail (http://www.startmail.ru) можно выбрать 1 из 6 типов почтовых ящиков. Два варианта – для «мальчиков и девочек», обладают своеобразным оформлением – простым и ненавязчивым. Версия почты для бизнесменов предлагает наибольший размер почтового ящика, а для параноиков предназначен e-mail, защищенный множеством дополнительных фильтров. Стабильность почты за последнее время возросла – сбои нечасты. Письма теряются редко, скорость работы на высоте. В общем, тоже неплохая и, что немаловажно, оригинальная замена «именитым» почтовым сервисам.
Некогда популярная «Новая Почта» (http://www.nm.ru) ныне далеко позади. Объем почтового ящика невелик – 32 Мбайт. Нередки перерывы в работе, а письма... они теряются слишком часто. Порой бывает, что «в молоко» уходит больше половины корреспонденции! Разумеется, нормально общаться с помощью «Новой Почты» невозможно. Самое удивительное, что администрация не предпринимает никаких мер.

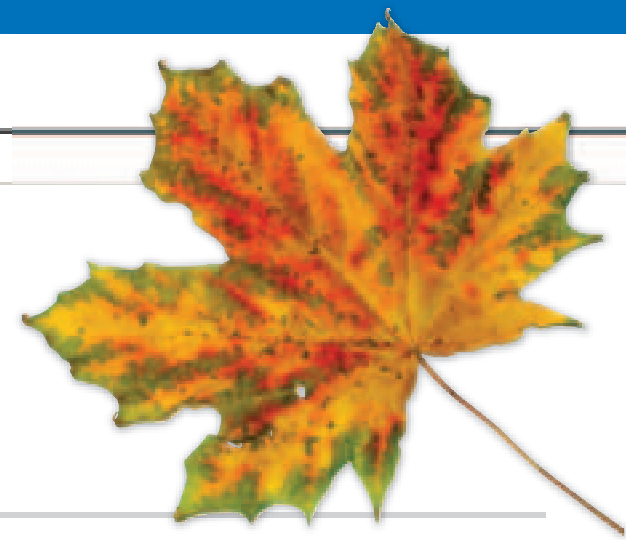
Ода бесплатности

В общем, можно сказать, что сейчас из отечественных почтовых сервисов заслуживают внимания в основном проекты Mail.ru, «Яндекса» и KM.ru, с натяжкой – «Украинская бесплатная почта».
Но не будем забывать, что есть еще и западные Hotmail и Yahoo, а также недорогие платные ресурсы. Кстати, призадумайтесь о последнем варианте: если вы используете электронную почту для работы, а гарантированная доставка и сохранность писем жизненно необходимы, $5-10 в месяц не покажутся большой платой за спокойствие. Тем более что в случае потерь, понесенных из-за неисправной работы сервиса, вы можете подать иск к почтовому провайдеру и добиться компенсации.

P.S. Мнение автора обзора может не совпадать с точкой зрения редакции.



Открытые бета-тесты сентября



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru



Начнем с ответа на письмо с вопросом: а не проспали ли мы открытый бета-тест Phantasy Star Universe (http://phantasystaruniverse.com), ведь в Японии продажи игры начались 31 августа? Что ж, давайте разберемся.
Действительно, закрытое тестирование, в котором приняли участие 13 тысяч японских геймеров, завершилось 10 мая. И с тех пор об открытом тестировании – ни слова.
Между тем дата релиза – конец октября – не за горами, и не исключено, что глобальное тестирование начнется уже в конце этого месяца. Самое разумное – еще немного потерпеть. А вот покупать японскую версию PSU (для PS2 или PC) смысла нет. На Sega Link (http://segalink.jp) принимают только японские кредитки, и оплатить игровое время без каких-то сверхусилий (типа добычи японских же карт NetCash в магазинах США) не получится.
К тому же любителям бета-тестов есть чем заняться.

Cabal Online (Euro)

Несомненно, самая горячая тема первого осеннего месяца – открытый тест европейской версии Cabal Online (http://www.cabalonline.com). Закрытое тестирование прошло просто феноменально – каждые 78 секунд регистрировался новый участник теста, безумие продолжалось все время, пока принимались регистрации, и в итоге в closed beta участвовало 40 тысяч человек!
Выбирая слоган для этого многопользовательского проекта, корейские разработчики решили не скромничать: «Революция действия!» (The Revolution Of Action!). Что конкретно имеется в виду, революция ли в геймплее или, страшно сказать, в жанре action, как раз и можно понять по проходящей open beta.
Разработчики учетверили нагрузочную способность двух доступных серверов (Mercury и Mars), предполагая, что наплыв геймеров будет не меньший, чем раньше. Тест начался с задержкой на несколько дней и запланирован как минимум на месяц. Учитывая, что тестирование идет не слишком гладко (патчи – раз в неделю), open beta, скорее всего, затянется и, прочитав в этом обзоре о Cabal Online, вы успеете поиграть бесплатно. Если не успеете, то знайте, что вы потеряли. Эта игра – сногсшибательная смесь несложного, даже примитивного ролевика и файтинга в консольном стиле. Причем возможность проводить комбо-удары зарабатывается убийством монстров и накоплением специальных очков (Special Points), которые и расходуются на особые приемы.
Всего предложено 6 классов бойцов – Warrior (Воин), Blader (Мечник), Wizard (Маг), Force archer (Лучник-маг), Force shielder (лучший «танк» игры) и Force blader (Мечник-маг). Самые интересные комбо у мага – высокоуровневый персонаж может вдарить по врагу(-ам) несколькими заклинаниями разом.
В Cabal Online есть крафтинг и PvP, однако подробного руководства по этим животрепещущим темам пока что не было.
Клиент игры невелик – 450 Мбайт, загружать его удобнее специальной утилитой-downloader'ом, которая имеется на сайте игры. Рекомендуемые требования по производительности компьютера умеренные: Pentium 4 1,4 ГГц, 512 Мбайт RAM и видеокарта класса Radeon 9250.
У сообщества российских поклонников Cabal Online уже появился фан-сайт - http://www.cabalonline.ru, где можно почерпнуть немало полезной информации. А на форуме сайта – обменяться опытом и найти русскоязычных партнеров по игре.

Deicide

Затянувшийся на несколько месяцев бета-тест Deicide (http://deicide.ongameport.com) пока так и не привел эту MMORPG к релизу. Впрочем, несмотря на громогласные заверения разработчиков о «необычайных приключениях в мире фэнтези» и о «новом поколении игрового сообщества», сожалеть об этом большинство геймеров не станет. Не самая современная графика Deicide и традиционное фэнтезийное действо мало кого проймет.
Тем не менее, фоновая музыка в игре прекрасна, ее писал оскароносный Ник Ингман (Nick Ingman), композитор фильмов «Властелин Колец», «Влюбленный Шекспир» и др. Неплоха и система специализации. В начале игры все персонажи одинаковы, и лишь по мере развития появляется возможность совершенствоваться в одном из 16 классов, не теряя приобретенные ранее навыки. Еще одной отличительной особенностью Deicide разработчики считают возможность верховой езды на разных животных (лошади, драконы и т.д.). Но этим сегодня вряд ли кого удивишь.
Устаревшая графика облегчила участь бета-тестеров, им потребуется лишь Pentium 3 1,0 ГГц, 512 Мбайт RAM и видеокарта класса Geforce2. Клиент игры потянет на 550 Мбайт. СИ



1 Фэнтезийный мир, магия, мечи и мотоциклы на воздушной подушке – так выглядит Cabal Online. Впрочем, на время теста супербайки – прерогатива лишь GM'ов.



2 Кому-то графика Deicide нравится, кому-то нет. Последним разработчики советуют «закрыть глаза и слушать музыку».


ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?
НЕ ГРУСТИ!
РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине GamePost
* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
* Покупку можно оплатить кредит-ной картой
* Игру доставят в день заказа
Resident Evil 4 (Limited Edition)
$69.99
Loco Roco
$52.99
Dead or Alive 4
$79.99
PlayStation 2 (Slim)
$179.99
GameCube +
Resident Evil 4 Limited Edition Pack
$209.99
Xbox 360
Video Game System (Fully-Loaded)
$549.99
PSP
(EURO) VALUE PACK
$269.99
Играй просто!
GamePost
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

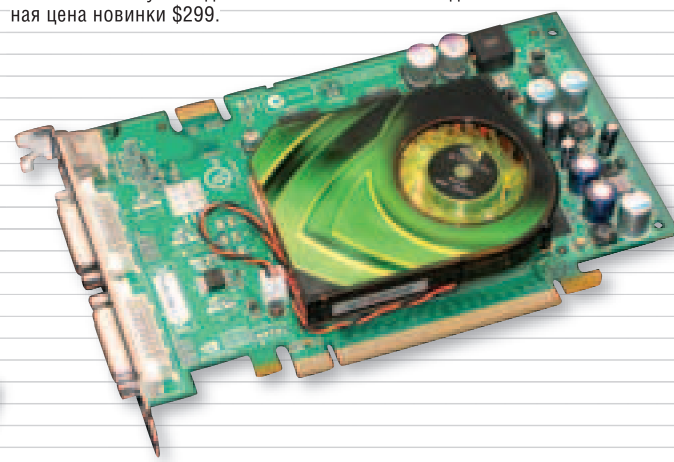
СКАЖИТЕ «А»

Более 60% русскоговорящих пользователей Интернета перешли на широкополосные каналы. Модем, как и пугающие 33,6 Кбит в секунду остались в далеком прошлом. Теперь можно не только обмениваться сообщениями по ICQ, но и говорить по Skype, и даже смотреть друг на друга через Web-камеры! Поддержать любителей голосового общения в играх решила компания Logitech. Набор Logitech EasyCall Desktop включает в себя беспроводные клавиатуру, мышь, гарнитуру и устройство громкой связи. В комплекте также идет и спикерфон, который поможет переключаться между звонками и управлять соединениями. На клавиатуре есть несколько горячих клавиш для управления и доступа к соответствующим программам IP-телефонии. Набор предназначен для работы с Yahoo! Messenger, AOL AIM и Skype. Розничная цена – около $130.



ОСЕННИЙ БУМ

Nvidia вовсю готовится встретить грудью осеннюю атаку ATI. Ожесточенная борьба за покупателя ожидается в ценовом сегменте до $300. ATI уже анонсировала несколько новинок. Перехватить пальму первенства Nvidia планирует с картой GeForce 7950 GT. Фактически это аналог GeForce 7900 GTX на базе полнофункционального чипа G71, только с уменьшенными рабочими частотами и упрощенной системой охлаждения. Ядро новой видеокарты будет работать на частоте 550 МГц, а 512 Мбайт памяти стандарта GDDR3 – на 1400 МГц. Планируется также выпуск модели с 256 Мбайт. Рекомендованная цена новинки $299.



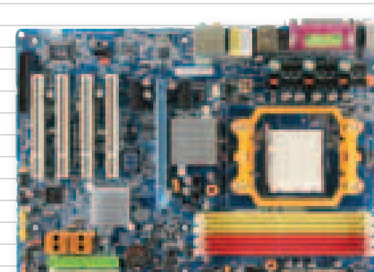
КОЛЬЦО, КУВШИН, ЗАТМЕНИЕ...

Хороших мониторов сейчас много, а вот красивых – не слишком. Любая современная модель от известного производителя обеспечивает заветные 4 мс отклика, более 300 кд/м^2 яркости и 1000:1 контрастности. Новая линейка 19-дюймовых мониторов от LG обладает точно такими же характеристиками за исключением лишь показателя контрастности — здесь соотношение достигает значения 2000:1. Что же касается дизайна, то на выбор покупателя представлено три варианта с условными названиями «кольцо», «кувшин» и «затмение». Интересно, что в комплекте с любым монитором поставляется программное обеспечение Forte Manager для управления всеми доступными настройками.



РАЗГОН ВСТРОЕННОЙ ГРАФИКИ

В материнских платах производства NVIDIA с интегрированной графикой никогда не было функции разгона графического ядра. Первой устранила это досадное недоразумение компания GIGABYTE в своих материнских платах на базе GeForce 6100. Начиная с версии F5, в BIOS появилась возможность изменять частоту графического ядра в диапазоне от +1% до +50%. Представители компании заявляют о возможности стабильной работы системы при разгоне интегрированного ядра на 33% от штатных 425 МГц. Ориентировочный прирост производительности составляет 10-12%. Такие платы должны опережать аналоги с более быстрым и дорогим чипсетом GeForce 6150. Планируется, что функция разгона графического ядра появится в M55plus-S3G rev 2.1, M51GM-S2G, M61P-S3, M61PM-S2 и M61VME-S2.



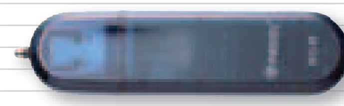
BLU-RAY ОТ PIONEER

На выставке IFA 06 компания Pioneer рассказала о выпуске оптических приводов с поддержкой Blu-ray и DVD. Самая совершенная модель носит название BDR-103, она должна выйти следом за BDR-102. Анонс последнего уже назначен на первый квартал 2007 года. В свою очередь, привод за номером 102 представляет собой доработанный BDR-101, который уже поступил в розничную продажу. Усовершенствованная модель отличается только поддержкой записи компакт-дисков CD-R/RW. Как ожидается, BDR-102 будет выпущен в двух версиях с интерфейсами подключения IDE и SATA. Точные характеристики привода (как BDR-103, так и BDR-102) производитель пока не сообщает.
Напомним, что за основу технологической разработки Blu-ray был принят новый стандарт, предусматривающий считывание информации с помощью синего лазера. Для обычного CD-ROM применялся луч лазера с длиной волны 780 нанометров (нм) и, соответственно, емкость носителя информации составляла порядка 700 Мбайт. Для технологии DVD стали применять лазер с более короткой длиной волны 650 или 635 нм, и это позволило увеличить емкость. В технологии Blu-ray используется синий лазер с длиной волны 405 нм. Такое уменьшение позволило сузить дорожку в два раза больше, чем у обычного DVD – до 0,32 микрон, и увеличить плотность записи данных до 27 Гбайт.



ПЕРВЫЙ USB-БРЕЛОК РАЗМЕРОМ 16 ГБАЙТ!

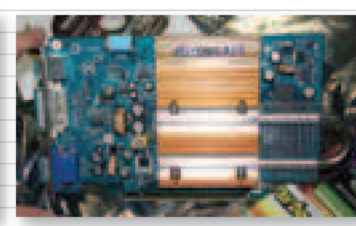
Уже сейчас в магазинах можно найти USB-накопитель от Pretec емкостью 8 Гбайт. А скоро появятся и 16-гигабайтные версии i-Disk II. Об этом компания сообщила несколько дней назад. Новинка способна передавать данные на компьютер со скоростью 25 Мбайт в секунду. В комплекте идет программное обеспечение для защиты и шифрования данных. Новые технологии записи информации также будут использованы в новых моделях i-Disk Touch и i-Disk Connect+ – USB-накопителе со встроенным дактилоскопическим датчиком и брелоке с Bluetooth-адаптером. Массовый выпуск моделей начнется в четвертом квартале этого года. О намерениях выпустить свой 16-гигабайтный USB-диск заявила компания Toshiba. Ее продукт также ожидается в четвертом квартале текущего года, а точнее, в декабре.



ТУРБО ДЛЯ ВИДЕОКАРТЫ

Инженеры Gigabyte решили выпустить разогнанную версию GeForce 7600GS с 512 Мбайт памяти. Если верить результатам, опубликованным на упаковке изделия, система на базе системной платы Gigabyte GA-K8NXP-SLI и процессора AMD FX55 с 1 Гбайт оперативной памяти DDR 400 выдает в 3Dmark'06 2541 баллов. Для сравнения – результат штатного GeForce 7600GS 2286 очков. В конструкции графической платы NX76G512P-RH используется пассивный радиатор и тепловые трубки. Плата оборудована выходами DVI, VGA и TV-out, поддерживает технологию NVIDIA SLI.





БЮДЖЕТНЫЙ AM2

Наконец-то появились первые бюджетные платы для платформы AM2. Одной из них стала NF-M2 nView от компании ABIT. Новинка построена на базе чипсета NVIDIA GeForce 6150, поддерживает память DDR2 800 МГц и позволяет устанавливать внешние видеокарты PCI-E. Интегрированный графический адаптер NVIDIA GeForce 6150 имеет два разъема (DVI и D-Sub), а также способен работать с двумя мониторами одновременно (технология nView). Как и на всех современных платах, в NF-M2 nView используется система охлаждения с тепловыми трубками (технология ABIT Silent OTES). Для разгона процессора, памяти и чипсета пользователю предлагаются SoftMenu, EQ и ThermalGuard.



10 МГЦ РАЗНИЦЫ

В модельном ряду видеокарт Tul две новинки: PowerColor X1650 Pro и PowerColor X1300XT. Первая является аналогом Radeon X1600 XT с увеличенными на 10 МГц частотами чипа (600 МГц) и памяти (1400 МГц), а PowerColor X1300XT представляет собой точную копию Radeon X1600 Pro (рабочие частоты ядра/памяти – 500 МГц / 800 МГц). Видеокарты поддерживают технологии Avivo и Crossfire, программные интерфейсы DirectX 9.0c и Open GL 2.0, а также HDR одновременно со сглаживанием. Стоимость новинок составит $89 и $99 для X1300XT и X1650 Pro соответственно.



ЗВУК ВОКРУГ

ЗВУК В ИГРЕ НЕ МЕНЕЕ ВАЖЕН, ЧЕМ ГРАФИКА ИЛИ ГЕЙМПЛЕЙ. ПО-НАСТОЯЩЕМУ ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК ДОСТИГАЕТСЯ ПОСРЕДСТВОМ УСТАНОВКИ В КОМПЬЮТЕР ХОРОШЕЙ ЗВУКОВОЙ КАРТЫ С ПОДДЕРЖКОЙ DIRECTSOUND3D И ТЕХНОЛОГИИ EAX, ПОКУПКИ АУДИОСИСТЕМЫ 5.1 ИЛИ БОЛЬШИХ НАУШНИКОВ. ПОПРОБУЕМ РАЗОБРАТЬСЯ ВО ВСЕМ МНОГООБРАЗИИ ДОСТУПНЫХ В МАГАЗИНАХ ЗВУКОВЫХ УСТРОЙСТВ.

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ МАРКИ CREATIVE ВСЕГДА СЧИТАЛИСЬ ЭТАЛОНОМ ИГРОВОГО ЗВУКА – ТАК ЛИ ЭТО НА САМОМ ДЕЛЕ, НИКТО НЕ ПРОВЕРЯЛ. СЕЙЧАС В ПРОДАЖЕ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ МНОЖЕСТВО РАЗНЫХ МОДЕЛЕЙ SOUND BLASTER. КАКУЮ ВЫБРАТЬ?

СЕМЕЙСТВО CREATIVE PROFESSIONAL E-MU ОТ $390 И ВЫШЕ

Профессиональные звуковые карты нам ни к чему – в играх звук такой же, а платить лишние $200-300 за дополнительную плату расширения и синхронизации со всякими коаксиальными, оптическими и прочими выходами смысла нет! Внешний модуль из комплекта Creative Professional также погоды не сделает. В основном он используется для регулировки звука и подключения внешних устройств. Да и у топовых игровых карточек есть точно такие же модули! Подробные технические характеристики профессиональной серии Creative можно найти на нашем компакт-диске.



Технология DirectSound3D

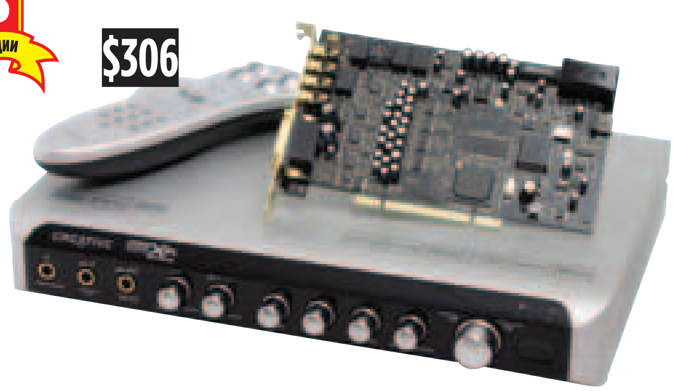
Интерфейс DirectSound3D – часть пакета DirectX и сам по себе умеет не так уж много. Каждому источнику звука в игре присваивается набор характеристик: громкость, радиусы ближней и дальней зоны. Потом эти параметры регулируются в зависимости от положения персонажа в игре.

CREATIVE X-FI ELITE PRO

Чрезвычайно функциональная плата для домашнего пользования умеет работать в игровом и музыкальном режимах. На внешнем модуле находятся регулировки громкости и тембра звука, множество входов и выходов, а также окошко для связи с ИК-пультом дистанционного управления.

Чип	Creative X-Fi Xtreme Fidelity
ЦАП	24-bit/192 кГц
АЦП	24-bit/96 кГц
Количество каналов	4096
Память	64 Мбайт локальной памяти X-RAM
Количество колонок	7.1
Аналоговые входы	miniJack Line-In совмещенный с Mic-In и S/P DIF, 2x Mic-In (1/4” Jack) с контролем громкости, линейный вход RCA
Аналоговые выходы	miniJack stereo, 2x miniJack для подключения 7.1 колонок Creative или 5.1 других производителей, выход на наушники (1/4” Jack) с контролем громкости
Цифровые входы/выходы	оптический (TOSLINK) вход и выход, коаксиальный (TOSLINK) вход и выход, miniDIN MIDI вход, miniDIN MIDI выход
Технологии	EAX, ADVANCED HD, EAX ADVANCED HD 5.0, Microsoft DirectSound, DirectSound3D, ASIO 2.0, Dolby Digital 5.1, THX, Dolby Digital EX 6.1, DTS-ES 6.1

$306



CREATIVE X-FI FATAL1TY

Позиционируется как игровая карточка. На самом же деле это точная копия X-Fi Elite Pro, но без внешнего модуля-усилителя и стоимостью на $100 ниже. Вместо него в комплекте с PCI-картой идет коммуникационная панель для 5,25-дюймового отсека в системном блоке. Пульт дистанционного управления по-прежнему присутствует в комплекте поставки.

Чип	Creative X-Fi Xtreme Fidelity
ЦАП	24-bit/192 кГц
АЦП	24-bit/96 кГц
Количество каналов	4096
Память	64 Мб локальной памяти X-RAM
Количество колонок	7.1
Аналоговые входы	miniJack Line-In совмещенный с Mic-In и S/P DIF, Mic-In (1/4” Jack) с контролем громкости, линейный вход RCA
Аналоговые выходы	miniJack stereo, 2x miniJack для подключения 7.1 колонок Creative или 5.1 других производителей, выход на наушники (1/4” Jack) с контролем громкости
Цифровые входы/выходы	оптический (TOSLINK) вход и выход, коаксиальный (TOSLINK) вход и выход, miniDIN MIDI вход, miniDIN MIDI выход
Технологии	EAX, ADVANCED HD, EAX ADVANCED HD 5.0, Microsoft DirectSound, DirectSound3D, ASIO 2.0, Dolby Digital 5.1, THX, Dolby Digital EX 6.1, DTS-ES 6.1

$216



CREATIVE X-FI XTREMEMUSIC

Урезанная версия X-Fi Elite Pro. Здесь нет коммуникационного модуля с разъемами и панели для 5,25-дюймового отсека; производитель отказался даже от пульта ДУ. В этой модели также отсутствует локальная память, которая используется в играх для кэширования звуков. Есть только самое основное – чип X-Fi Xtreme Fidelity и поддержка нескольких технологий объемного звука. Для геймера более чем достаточно!

Чип	Creative X-Fi Xtreme Fidelity
ЦАП	24-bit/192 кГц
АЦП	24-bit/96 кГц
Количество каналов	4096
Память	нет
Количество колонок	7.1
Аналоговые входы	miniJack (4-pin) Line-In, совмещенный с Mic-In и S/P DIF
Аналоговые выходы	miniJack (stereo) + 2x miniJack (4-pin) для подключения 7.1 колонок Creative или 5.1 других производителей
Цифровые входы/выходы	S/P DIF вход/выход, совмещенный с линейным входом
Технологии	EAX, ADVANCED HD, EAX ADVANCED HD 5.0, Microsoft DirectSound, DirectSound3D, ASIO 2.0, Dolby Digital 5.1, THX, Dolby Digital EX 6.1, DTS-ES 6.1



$109

2006 СТРАНА ИГР ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

CREATIVE X-FI PLATINUM

Та же самая X-Fi XtremeMusic, но уже с пультом ДУ и панелью в 5,25-дюймовый отсек. Весьма спорный продукт – продвинутые пользователи выберут X-Fi Fatal1ty, а для новичков сгодится и Creative Audigy4. В общем и целом интересна только пультом дистанционного управления и дополнительной панелью.

Чип	Creative X-Fi Xtreme Fidelity
ЦАП	24-bit/192 кГц
АЦП	24-bit/96 кГц
Количество каналов	4096
Память	нет
Количество колонок	7.1
Аналоговые входы	miniJack Line-In, совмещенный с Mic-In и S/P DIF, Mic-In (1/4" Jack) с контролем громкости, линейный вход RCA
Аналоговые выходы	miniJack stereo, 2x miniJack для подключения 7.1 колонок Creative или 5.1 других производителей, выход на наушники (1/4" Jack) с контролем громкости
Цифровые входы/выходы	оптический (TOSLINK) вход и выход, коаксиальный (TOSLINK) вход и выход, miniDIN MIDI вход, miniDIN MIDI выход
Технологии	EAX, ADVANCED HD, EAX ADVANCED HD 5.0, Microsoft DirectSound, DirectSound3D, ASIO 2.0, Dolby Digital 5.1, THX, Dolby Digital EX 6.1, DTS-ES 6.1



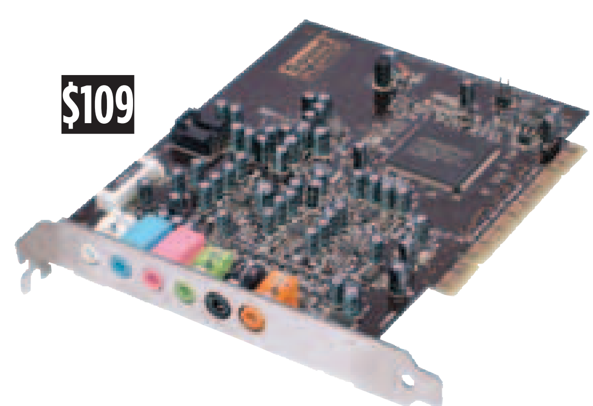
$173

CREATIVE AUDIGY4

Дешево и сердито! Самая простая звуковая карта из всего ассортимента, что есть в московских компьютерных магазинах. Обеспечивает хороший звук в играх и достойное воспроизведение DVD с MP3. По качеству разительно отличается от моделей с чипсетом Creative X-Fi Xtreme Fidelity.

Чип	Creative CA010300-IAT
ЦАП	24-bit/192 кГц (CirrusLogic CS4382)
АЦП	24-bit/96 кГц (SigmaTel STAC9750)
Количество каналов	4096
Память	нет
Количество колонок	7.1
Аналоговые входы	miniJack Line-In, miniJack Mic-in. 3x miniJack для подключения 7.1 колонок
Аналоговые выходы	Creative или 5.1 других производителей 1x miniJack (4-pin) для подключения колонок Creative
Цифровые входы/выходы	EAX, ADVANCED HD, EAX ADVANCED HD 5.0, Microsoft DirectSound, DirectSound3D, ASIO
Технологии	2.0, Dolby Digital 5.1, THX, Dolby Digital EX 6.1, DTS-ES 6.1

$109



Технология EAX

Эта технология учитывает особенности окружающей среды, формируя специальную звуковую картину помещения. Интересно, что EAX не рассчитывает звук в реальном времени, а использует уже готовые профили.

НЕ ОДНИМ CREATIVE, КАК ГОВОРИТСЯ! В ИГРОВУЮ МАШИНУ МОЖНО УСТАНОВИТЬ ЗВУКОВУЮ КАРТУ ОТ КОМПАНИИ TERRATEC. В ПРОДАЖЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ НЕСКОЛЬКО ИНТЕРЕСНЫХ МОДЕЛЕЙ СТОИМОСТЬЮ ОТ $40 ДО $225.

TERRATEC PHASE 26 USB

Профессиональная звуковая карта с подключением через интерфейс USB 1.1. Отличается от Creative Professional E-MU набором функциональных возможностей, количеством разнообразных входов и выходов, а также совершенно иной архитектурой чипсета. Для сравнения с Creative характеристики этой платы находятся на нашем компакте.



$225

TERRATEC AUREON 7.1 SPACE

Довольно интересная звуковая карта с поддержкой аудиосистем 7.1. В сравнении с Creative X-Fi XtremeMusic данная модель проигрывает по качеству звучания, но не на много (звук оценивался в RightMark Audio Analyzer). Если бы не стоимость, Aureon 7.1 Space стала бы идеальным решением для недорогих игровых систем. Пользователь получал бы качественное вопроизведение DVD с MP3, а также правдоподобный звук в играх.

Чип	Terratec Phase
ЦАП	24 бит/96 кГц
АЦП	24 бит/96 кГц
Количество каналов	4096
Память	нет
Количество колонок	7.1
Аналоговые входы	линейный вход, вход для микрофона
Аналоговые выходы	6 выходов для подключения колонок
Цифровые входы/выходы	оптический цифровой вход/выход
Технологии	ASIO 2 (Windows/Mac), WDM/MME, EAX, Microsoft DirectSound, DirectSound3D, Dolby Digital 5.1, THX, Dolby Digital EX 6.1, DTS-ES 6.1, A3D, MacroFX, None-audio-mode



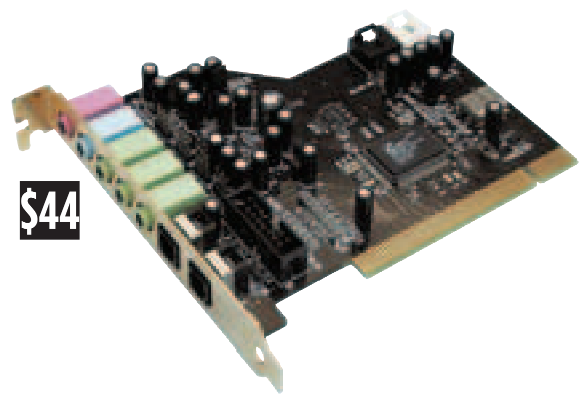
$103

TERRATEC AUREON 5.1 FUN

А вот эта звуковая плата уже может конкурировать с Creative Audigy4. Результаты тестов в RightMark Audio Analyzer примерно одинаковы, разнятся максимум на 5-7%. Отличия этих карточек заключается в списке поддерживаемых технологий. Как ни крути, а в играх поддержка EAX у Creative реализована лучше.

Чип	Terratec Phase
ЦАП	24 бит/96 кГц
АЦП	24 бит/96 кГц
Количество каналов	4096
Память	нет
Количество колонок	5.1
Аналоговые входы	линейный вход, вход для микрофона, разъем для джойстика
Аналоговые выходы	3 выхода для подключения колонок
Цифровые входы/выходы	оптический цифровой вход/выход
Технологии	ASIO 2 (Windows/Mac), WDM/MME, EAX, Microsoft DirectSound, DirectSound3D, A3D, MacroFX, None-audio-mode

$44



Единство противоположностей

Сермяжная правда в том, что именно DirectSound3D вместе с EAX обеспечивают идеальный звук. Союз Creative и Microsoft уверенно набирает обороты. Преимуществ у дуэта масса, но есть и недостатки: плохой расчет звука вертикальной направленности (снизу и сверху) и отсутствие просчета в реальном времени. Технологии DirectSound3D и EAX поддерживаются подавляющим большинством игровых разработчиков.

ОДНОЙ ЗВУКОВОЙ КАРТЫ ДЛЯ КАЧЕСТВЕННОГО ЗВУКА МАЛО. И ЕСЛИ В СИСТЕМЕ НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ВСТРОЕННЫЙ ЗВУК, ПОКУПАТЬ ДЕРЕВЯННЫЕ КОЛОНКИ С САББУФЕРОМ ИЛИ ХОРОШИЕ НАУШНИКИ ПРОСТО НЕОБХОДИМО. РАССМОТРИМ ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ.

CREATIVE INSPIRE 7.1 T7900

Отличный пример акустической системы 7.1. Назвать лучшей в своем классе ее нельзя, но вот в ценовой категории до $100 – легко! К слову, реализовать правильный трехмерный звук непросто. Технология основывается на том, что человек отлично воспринимает источники слева и справа, а с остальных направлений – намного хуже. Для правильного восприятия необходимо множество колонок. И чем больше, тем лучше! Именно поэтому 7.1 лучше, чем 5.1, и значительно превосходит акустику 4.1 или 2.1.

Материал	дерево, пластик
Тип	7.1
Области применения	игры, фильмы, музыка
Магнитное экранирование	у сателлитов
Разъемы	линейный вход
Разъем для наушников	на пульте ДУ
Отношение сигнал/шум	80 дБ
Выходная мощность	сателлиты по 8 Вт RMS на канал; центральная колонка 20 Вт RMS; сабвуфер 24 Вт RMS
Суммарная выходная мощность	84 Вт
Пульт ДУ	проводной
Частотный диапазон	40 Гц - 20 кГц
Совместимость	звуковые карты 7.1

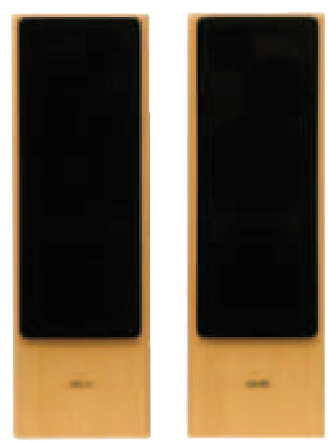
$109



SVEN MA-332

Две колонки не могут обеспечить по-настоящему объемный звук, кроме того, у разных пользователей они расположены на разном расстоянии. Говорить про объемное звучание в такой системе можно, но только если колонки обеспечиваю высочайшее качество звука и находятся на оптимальном расстоянии от слушателя. Данная модель от SVEN дает хорошее звучание в среднем и низком диапазонах. В качестве альтернативы рекомендуем обратить внимание на более компактные системы

Материал	дерево
Тип	стереоколонки
Области применения	игры, фильмы, музыка
Магнитное экранирование	нет
Разъемы	2 разъема RCA для подключения звуковой карты и выход на сабвуфер.
Разъем для наушников	нет
Отношение сигнал/шум	75 дБ
Суммарная выходная мощность	20 Вт
Пульт ДУ	нет
Частотный диапазон	30 Гц - 20 кГц
Совместимость	совместим с любым звуковым оборудованием



$173

SENNHEISER HD595

Стоит отметить, что вопреки общественному мнению, трехмерного звучания проще всего добиться не на дорогой системе 7.1, а в наушниках! Вся сложность в зоне звучания – чем дальше от источника, тем больше появляется искажений и посторонних шумов. В случае с наушниками эта проблема снимается. Sennheiser HD595 – отличная модель наушников топ-класса. Наушники изготовлены в строгом классическом стиле и выполнены по принципу открытого типа.

Описание	динамические наушники открытого типа
Разъемы	3.5 мм miniJack, переходник на 6.3 мм Jack
THD	0.1% при 1 кГц
Частотный диапазон	12 Гц - 38.5 кГц
Сопротивление	50 Ом
Чувствительность	112 дБ (при частоте 1 кГц и мощности 1 Вт)
Прижимное усилие	3.5 Н
Крепление	Вертикальная дужка
Длина кабеля	3 м

$180



БЛАГОДАРНОСТИ

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495)974-3333, http://www.nix.ru)

CORSAIR TWIN2X1024A-5400UL

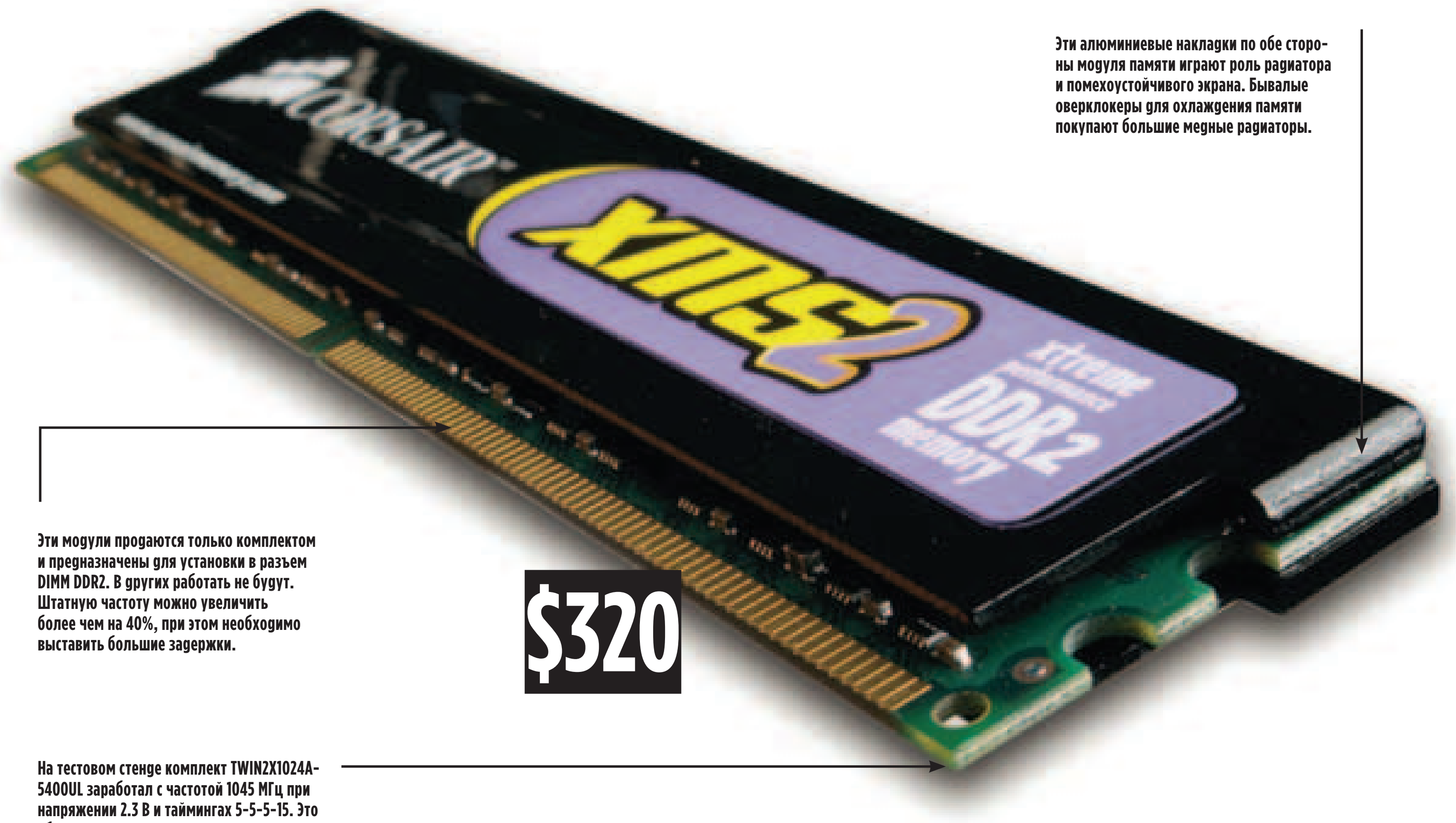
МЫ ОТСЛЕЖИВАЕМ ВСЕ САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ НОВИНКИ, ТЕСТИРУЕМ ДОЛГИМИ ЧАСАМИ В ЛАБОРАТОРИИ, А ЗАТЕМ ВЫНОСИМ СУРОВЫЙ ПРИГОВОР. БЫВАЕТ ТАК, ЧТО УСТРОЙСТВО НАС ОЧЕНЬ ПОРАДОВАЛО, И МЫ СЧИТАЕМ ВОЗМОЖНЫМ ПОРЕКОМЕНДОВАТЬ ЕГО ВСЕМ ГЕЙМЕРАМ. ТОГДА ОНО ПОПАДАЕТ В МИНИ-РУБРИКУ MUST HAVE!

Чем интересен?

Специальная память стандарта DDR2 для оверклокеров. Представляет собой набор из двух идентичных DIMM-модулей объемом по 512 Мбайт. Эта память гарантированно работает на частоте 675 МГц при задержках 3-2-2-8 (только для версии 1.1). При больших таймингах модули Corsair могут заработать на частоте 1 ГГц!



Производитель заявляет о сверхнизких задержках 3-2-2-8. Внимание, такими характеристиками обладают только модули памяти версии 1.1 (см. маркировку). Ревизия 1.2 имеет тайминги 3-3-2-8.



Эти алюминиевые накладки по обе стороны модуля памяти играют роль радиатора и помехоустойчивого экрана. Бывалые оверклокеры для охлаждения памяти покупают большие медные радиаторы.

Эти модули продаются только комплектом и предназначены для установки в разъем DIMM DDR2. В других работать не будут. Штатную частоту можно увеличить более чем на 40%, при этом необходимо выставить большие задержки.

$320

На тестовом стенде комплект TWIN2X1024A-5400UL заработал с частотой 1045 МГц при напряжении 2.3 В и таймингах 5-5-5-15. Это абсолютный рекорд!

Маркировка	TWIN2X1024A-5400UL XMS5400v1.1 0508013-1
Тип	DIMM DDR2
Емкость одного модуля памяти	512 Мбайт
Организация	64 Мбайт x 8
Номинальная частота	675 МГц
Номинальные задержки	3-2-2-8
Номинальное напряжение	2.1 В
Пропускная способность	5400 Мбайт/сек
Охлаждение	двусторонний алюминиевый радиатор



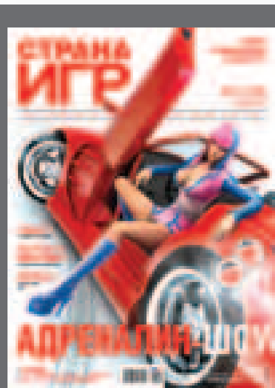
Вердикт

Для систем на базе AM2 наиболее оптимальными будут номинальная частота 675 МГц и сверхнизкие тайминги 3-2-2-8. В случае с LGA775 имеет смысл повышать рабочую частоту и выбирать большие задержки. Так или иначе, TWIN2X1024A-5400UL станет лучшим выбором для оверклокера.

Ретро-новости

ГОРЯЧИЕ ТЕМЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ





СИ №18(195)

Год назад

Electronic Arts удалось подписать договор с мировыми звездами футбола Уэйном Руни и Рональдиньо, согласно которому последние предоставят свою внешность для оформления коробки с игрой FIFA 06, разрабатываемой в недрах канадской студии EA.

Портативная система PSP поступила в продажу в России 9 сентября, сразу же после старта в Европе (1 сентября). Как и в Японии и США, в России будет представлена комплектация Value Pack. Рекомендуемая цена – 8499 рублей.

«Акелла» и Sony Online Entertainment заключили договор об издании культового онлайн-проекта EverQuest II на территории России, СНГ и стран Балтии.

Компания Majesco сообщила об отмене конкурса по игре Advent Rising, в качестве главного приза которого фигурировал один миллион долларов. Для того, чтобы принять участие в турнире, необходимо было иметь в наличии Xbox Live! и приобрести игру.

Права на создание фильма по мотивам Splinter Cell перешли к DreamWorks.



СИ №18(147)

Три года назад

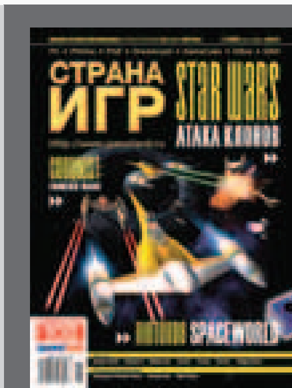
Компании Microsoft и ATI официально объявили о подписании соглашения, по которому последняя займется созданием графического чипа для преемника Xbox.

Представители ассоциации ELSPA заявили, что за последние 15 лет игры стали главной формой проведения досуга для британцев и что скоро они смогут превзойти телевидение по популярности.

Активное продвижение онлайновых игр, очевидно, станет главным козырем Nokia в борьбе с Nintendo и ее Game Boy Advance, ведь последний предоставляет весьма скромные возможности для многопользовательской игры.

С 1 октября сетевая игра в Dreamcast-версии Phantasy Star Online и Phantasy Star Online ver. 2 станет невозможной. Sega окончательно прекращает поддержку сетевой службы Dreamcast.

Неугомонная гонконгская контора Lik-Sang в ответ на судебный иск Sony согласилась прекратить продажу мод-чипов для PlayStation 2.



СИ №18 (99)

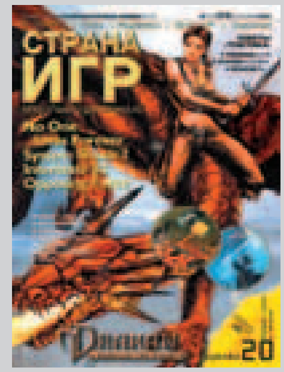
Пять лет назад

Russian Game Show '2001, первая в истории нашей страны специализированная игровая выставка, пройдет с 4 по 7 октября 2001 года в отеле «Аэростар».

Компания Nival Interactive, известная всем нам по «Аллодам», «Проклятым землям» и «Демиургам», анонсировала свой новый игровой проект – «Блицкриг». Одна из особенностей новой стратегии – максимальная историческая достоверность.

Ровно за три недели до японской премьеры GameCube, компания Nintendo провела очередную ежегодную выставку Spaceworld. Перед широкой публикой впервые предстала новая платформа, которой уже совсем скоро придется противостоять PlayStation 2 в борьбе за кошельки японских игроков.

В декабре этого года в Сеуле состоится игровой чемпионат под названием The 1st World Cyber Games с призовым фондом в $300000, по масштабам сопоставимый чуть ли не с Олимпийскими играми. В этом событии примут участие более 350 игроков из 25 стран мира.



СИ №18 (51)

Семь лет назад

13 сентября Sony официально представит миру свою новую консоль, которой наконец-то будет дано хоть какое-то имя (которым может стать одно из следующих названий: Extermination, PSX, SweepStation, PlayStage, ImageStation или PS 2).

В следующем году в продажу поступит 32-битный Game Boy, спецификации которого остаются пока под жуткой завесой секретности. Говорят, что он будет способен оперировать трехмерными объектами и что для него самые лучшие Nintendo'вские дизайнеры уже готовят свои гениальные игры.

Sega сообщила, что европейская премьера Dreamcast отложена до 14 октября.

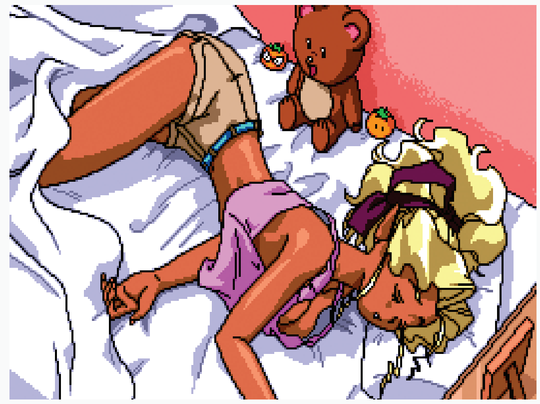
Юдзи Нака совершенно определенно сказал, что на данный момент Sega разрабатывает Nights 2 для Dreamcast.

Square все-таки уговорила голливудских звезд озвучить ее первый фильм, который сейчас рендерится в ее студии под названием Square Honolulu.

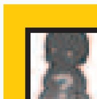
ЭМУЛЯЦИЯ

TURBOGRAFX-16

К сожалению, наш мир устроен так, что истинно великие вещи зачастую остаются недооцененными. Именно такая участь и постигла PC Engine – замечательную машину, положившую начало 16-битной эре игровых приставок. Предмет гордости PC Engine (TurboGrafx-16 в США) – 16-битный графический чип, позволяющий отображать 512 цветов. Приставка оснащалась быстрым и мощным 8-битным CPU с высокой по тем временам тактовой частотой 7.16 МГц, так что по производительности была сравнима с Mega Drive, а лучшие игры на равных соперничали с проектами для SNES. В Японии PC Engine выпустил электронный гигант NEC совместно с Hudson Soft в октябре 1987 года – ровно за год до дебюта Mega Drive от Sega. На родине она быстро обрела популярность, чего не скажешь о США. В Европе же консоль потерпела неудачу. Причин тому несколько. Это и слабая рекламная кампания, и нерасторопность NEC, которая запаздывала с переводом игр на английский язык, и сложности восприятия на Западе чисто японских проектов. В качестве носителя данных TG16 использовала собственный формат карт (HuCards и Turbochips), не шедших ни в какое сравнение с громоздкими картриджами NES и Mega Drive. В 1988 году появилось дополнение под названием PC Engine CD-ROM. Таким образом, это была первая приставка, использующая CD-ROM, что позволяло добавлять в игры музыку CD-качества и полноэкранное видео; вдобавок, устройство могло использоваться как портативный CD-плеер. И даже несмотря на достаточно высокую цену в 57.300 йен ($536), геймеры тепло приняли систему. К сожалению, довольно большое количество качественных игр так и не покинуло пределов Японии. Одной из них стала Dracula X: Chi no Rondo (Circle of Blood), появившаяся для Super CD-ROM 2 (особое расширение, учетверяющее объем внутренней памяти) и до сих пор являющаяся самой популярной игрой для PC Engine. В 1990 году свет увидела PC Engine GT – портативная версия с качественным LCD-дисплеем. Она работала с теми же играми что и домашняя приставка. Кроме того, в продаже имелся даже TV-тюнер.



PC Engine – не самая популярная среди разработчиков эмуляторов платформа. Дело в том, что есть несколько явных лидеров, из-за которых разработка новых программ становится бессмысленной. Первое место среди эмуляторов PC Engine заслуженно занимает MagicEngine (http://www.magicengine.com). Он полноценно эмулирует HuCard, SuperGrafx, CD-ROM, Super CD-ROM и Arcade Card, т.е. все возможные вариации TG16! Открывает ROM-файлы в zip-архивах, поддерживает джойстики, обладает великолепным интерфейсом. Существуют версии для различных операционных систем, включая DOS и Mac. Правда, за все это счастье придется заплатить $19, после чего вы можете бесплатно обновлять программу, а также, что самое интересное, получите возможность принять участие в ежемесячном розыгрыше самой приставки. Бесплатно же разрешается загрузить лишь демо-версию с ограничением в пять минут, по истечении которых игра останавливается.
HuGo! (http://www.zeograd.com/), пожалуй, можно считать главным конкурентом MagicEngine. Из отличительных особенностей стоит отметить поддержку формата ISO и функцию сохранения звука в файл. Есть даже порт HuGo! для GameCube.!
Буквально пару месяцев назад появился еще один эмулятор – Ootake (http://www.ouma.jp/ootake/). Он быстро развивается и, будем надеяться, в скором времени догонит MagicEngine.
Несмотря на невысокую популярность консоли, на ней вышло достаточное количество отличных игр. Например, одним из главных хитов на PC Engine стала прекрасно портированная с аркадных автоматов R-Type. Занимала игра целых две HuCard, а позже была переиздана на CD. А технически продвинутую Gates of Thunder (Super CD) можно сравнить разве что с Thunder Force III для Mega Drive.
Как видите, отличная приставка оказалась незаслуженно забыта, но сейчас, спустя столько лет, у нас появилась возможность оценить ее прекрасные игры. Всем качать эмуляторы! СИ

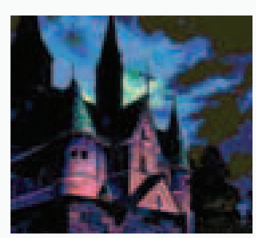


Автор:
KYO
Sobakaa@flexuser.ru











Shenmue

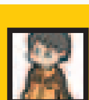
ЖАНР: FREE

ПЛАТФОРМА: DREAMCAST

РАЗРАБОТЧИК: SEGA AM2

ИЗДАТЕЛЬ: SEGA

ГОД ВЫХОДА: 1999



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

Идея Shenmue зародилась в голове Ю Судзуки ещё во времена Saturn. Маэстро упорно работал, и когда игра начала принимать завершённый вид, «планетная» консоль соизволила отбросить геймпады. Однако труды не пропали даром: пока Sega разрабатывала Dreamcast, мастеру поручили использовать наработки для создания хита «из ряда вон» – такого, чтобы предоставил игрокам массу невиданных возможностей, поразил ослепительными красотами и, быть может, привнёс в индустрию что-то свежее. Бюджет в двадцать миллионов долларов и пять лет стараний, помноженные на талант Судзуки, дали результат: Shenmue не только оправдывала покупку Dreamcast, но и стала одним из ярчайших игровых событий за последнюю пятилетку.

Приключение паренька Рё Хадзуки, отправившегося по следам убийцы отца, замыслившего, к тому же, какие-то явно недобрые мистические обряды, удивляло размахом. Пять тематических зон – и в каждой можно всё исследовать, со всеми переговорить, зайти практически в любое помещение, купить банку газировки в автомате. Рё приходилось драться со всякой уличной мразью, оттачивать боевые навыки в отцовском додзё, работать грузчиком в порту и медленно-медленно распутывать клубок тайны, приближаясь к местонахождению Лан Ди, отправляющегося в Китай. Сцены на движке потрясали кинематографичностью, все диалоги озвучены, мимика на тот момент казалась откровением и чудом, а система смены времени суток и погоды придавала действу ещё больше живости. И, конечно, именно с появлением Shenmue в прессе стали использовать термин QTE (Quick Time Events), обозначающий интерактивные сцены, в которых от игрока требуется успевать жать нужные кнопки.

Для своего времени Shenmue оказалась и вправду революционной, но до идеала не дотягивала: баланс квестов и драк оставлял желать лучшего, а боевая система и управление так и вовсе вызывали массу нареканий. Не говоря уже о том, что Shenmue стала одной из знаковых «игр без геймплея», как любят их называть пессимисты. Разумеется, внимание на это практически не обращалось, поскольку на высоте были сюжетная часть, степень свободы действий и, конечно, умопомрачительная графическая мощь, ну а смесь жанровых элементов интересна уже сама по себе. Второй эпизод, явившийся парой лет позже, стал одним из последних крупных проектов для DC и, пожалуй, ценнейшим портом на Xbox: Shenmue II получилась крупнее и сложнее первой части, её сумасшедший ритм буквально сбивал с толку, а изменения в системе QTE ещё больше давили на реакцию игрока, заставляя того бояться проигрыша – ведь придётся не пробовать ещё раз, а искать другой путь! К Xbox-варианту прилагался фильм, рассказывающий о событиях прошлой игры, так что не знакомые с началом истории легко восполняли пробел.

Shenmue оставила свой след в мире игр: к моменту выхода этого номера «СИ» американцы уже будут играть в Yakuza на PlayStation 2, в то время как уже заявлено продолжение (тоже, между прочим, на PS2) – и мы уверены, на этом дело не остановится. Узнать же до конца о похождениях Рё Хадзуки нам, похоже, не светит: все разговоры о Shenmue III так и остались разговорами, да и Ю Судзуки больше не в команде Sega AM2. СИ



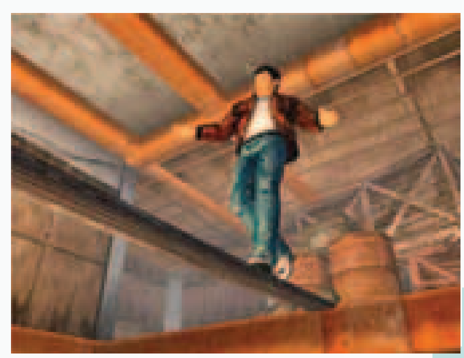
1 Вышибать перья из гопников было, несомненно, весело. Неудобно только.



2 Англоязычная озвучка самого Рё подкачала так, что дальше некуда. Новость об уезде одного из лучших друзей герой воспринял как мизерное изменение в курсе валюты.



3 Перед началом работы босс устраивает своим подчиненным «разогрев» – гонки на погрузчиках.



Ретро-конкурс

«ТАКТИЧЕСКИЕ RPG»

Коллекционные фигурки героев компьютерных и видеоигр – до сих пор редкость в нашей стране. Заказывать их в интернет-магазинах по кредитным картам решаются лишь немногие геймеры. Поэтому мы решили запустить серию конкурсов, где заветные фигурки можно просто выиграть! Для этого достаточно выслать ответы на каверзные вопросы на адрес retrokonkurs@gameland.ru. Призы предоставляются «Страной Игр», а выбирают их лично наши редактора. В этом номере разыгрываются великолепная фигурка Этны из Disgaea: Hour of Darkness и два набора из двух куколок Pinky по мотивам Street Fighter (Чунь Ли и Сакура).







Arc the Lad (PS one)



Bahamut Lagoon (SNES)



Final Fantasy Tactics (PS one)



Front Mission (SNES)



Front Mission 3 (PS one)



Langrisser 3 (SNES)

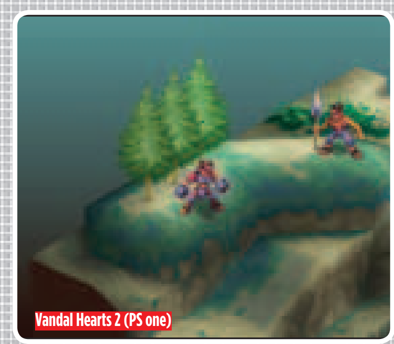

Live A Live (SNES)


Live A Live (SNES)


Live A Live (SNES)


Live A Live (SNES)


Saiyuki Journey West (PS one)


Vandal Hearts 2 (PS one)


Vandal Hearts 2 (PS one)



Rhapsody: A Musical Adventure (PS one)


Saiyuki Journey West


Saiyuki Journey West


Vandal Hearts (PS one)

Конкурсное задание:

1) Чем правит (должен править) принц Лахарл из Disgaea: Hour of Darkness?

- Outworld
- Neverworld
- Neverhood
- Someworld

2) В какой из этих игр нет гигантских боевых роботов (мобильных доспехов, мех)?

- Vanguard Bandits
- Front Mission
- Fire Emblem
- Zone of the Enders: The Fist of Mars

3) В какой игре можно встретить живую Айрис из Final Fantasy VII?

- Final Fantasy X
- Final Fantasy Tactics
- Final Fantasy: Aeris is Back!
- Final Fantasy XXX


Vanguard Bandits (PS one)


Vanguard Bandits (PS one)

«Страна Игр» и компания ATI представляют конкурс

ОСТАНОВИТЕ **МГНОВЕНЬЕ!**

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI предлагают вам конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраже ные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно.

Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с как игр для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



НА КОНУ

Видеокарта Radeon X850 CrossFire edition



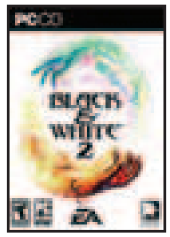
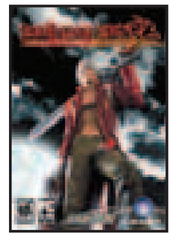
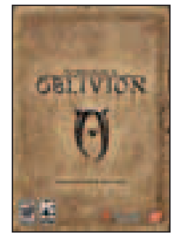
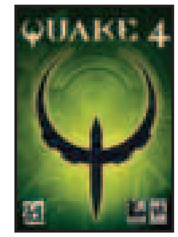
Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 15 ноября 2006 года. Обязательно указывайте в теме:

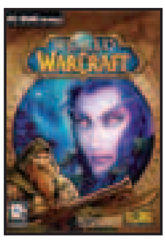
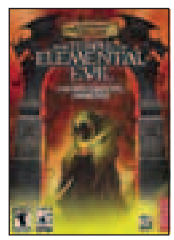
конкурс «Остановите мгновенье»

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

ВЫБОР

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор
* Постоянно обновляемый ассортимент

					
Auto Assault (Euro)	Baldur's Gate 2: The Ultimate Collection	Black & White 2 (US)	Devil May Cry 3: Special Edition	Elder Scrolls IV Oblivion Collector's Edition	Quake 4
$69.99	$49.99	$49.99	$52.99	$99.99	$69.99

					
World of Warcraft (UK Version)	Prey (US)	Sid Meier's Civilization IV	Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure	Call of Duty 2 Collector's Edition	Dungeon Siege II
$49.99	$75.99	$79.99	$39.99	$85.99	$69.99

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Bookshelf


Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

НЕ БУДЕМ НИЧЕГО БУБНИТЬ О СЕГОДНЯШНЕЙ ПОДБОРКЕ КНИГ – ИМЕНА АВТОРОВ И НАЗВАНИЯ ГОВОРЯТ САМИ ЗА СЕБЯ. КУДА ВАЖНЕЕ, ЧТО В БЛИЖАЙШИЕ МЕСЯЦЫ НА ПОЛКАХ ОКАЖЕТСЯ МНОГО АППЕТИТНОГО: «РТУТЬ» НИЛА СТИВЕНСОНА, «ОЛИМП» ДЭНА СИММОНСА, «ПИР ВОРОН» ДЖОРДЖА МАРТИНА, «ДЕТИ АНАНСИ» НИЛА ГЕЙМАНА И «РЫЦАРЬ» ДЖИНА ВУЛФА. ПРАВО СЛОВО, ЗАЧИТАТЬСЯ И УМЕРЕТЬ.







ДЖОРДЖ МАРТИН
«БУРЯ МЕЧЕЙ»

ЖАНР: ЭПИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Третий том эпической саги «Песнь Льда и Огня», после которого случился перерыв длиной в невыносимые пять лет, – самый отшлифованный, самый жестокий, продуманный и грустный. Мартин даже не помышляет щадить своих героев, нанося им самые разные увечья и отправляя на тот свет ещё больше обитателей Семи Королевств, которые едва успели полюбиться читателю. Досталось и Роббу, и Кейтилин, и братьям Ночного Дозора, и Ланнистерам – война и интриги берут своё.
В «Буре мечей» автор наконец-то сподобился должным образом осветить линию Джейме Ланнистера – господина со спорным и чрезвычайно любопытным характером, личности, представляющей немалый интерес для истории в целом, но лишь вскользь упомянутой в предыдущих томах. Возможно, именно благодаря главам о Джейме и на редкость хитросплетённым эпизодам с Джоном Сноу и Дени Бурерождённой третья книга кажется настолько лучше хоть и отличной, но чересчур вялотекущей «Игры престолов» и «промежуточной» «Битвы королей».
Но то – основные блюда. На закуску – необычайно крепкая и развёрнутая сюжетная арка Станниса Баратеона, которая в немалой степени затрагивает таинственную Мелисандру и, по секрету говоря, в итоге связывается с нитью Стены. Всё больше света проливается на дела Петира Бейлиша и Королевской Гавани (в последней, разумеется, практически всё замешано на деяниях Тириона Ланнистера, который проявит себя весьма и весьма незаурядным образом).
Зачем мы всё это пишем, когда книге уже больше шести лет? Затем, что настоятельно советуем перечитать. «Пир ворон» хоть и грядёт, однако поклонники Джона и Дени вряд ли останутся им довольны: про этих едва ли не важнейших товарищей там – пара строчек. Их главы перекочевали в пятый том, «Танец с драконами», который Мартин пишет в перерывах между разъездами по конвентам, просмотром телесериала Doctor Who и, как ни странно, чтением. Два слова: набирайтесь терпения.

ГОВАРД ЛАВКРАФТ
«НОЧНОЕ БРАТСТВО»

ЖАНР: ХОРРОР
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Говард Филлипс Лавкрафт (1890-1937 гг.) – сногсшибательный автор, к сожалению, не сумевший стать известным при жизни. А ведь этот экстраординарный человек не просто выдумал цивилизацию «разумных конусов со щупальцами» и книгу «Некрономикон» безумного араба Абдулы Альхазреда – он создал целый ряд мифических существ, в которых неизбежно веришь, едва стоит начать знакомиться с его работами. К счастью, сегодня уроженца Провиденса помнят и чтят – что авторы хоррора и тёмного фэнтези, что читатели, обожающие всё, способное хорошенько вспугнуть. К счастью, сегодня отечественные издания трудов Лавкрафта перестали страшить качеством перевода – именно поэтому вы видите сей текст.
Произведения Лавкрафта пугают иначе, нежели «страшилки» современных мастеров хоррора, таких как Стивен Кинг, Дин Кунц или Клайв Баркер – в них гораздо больше от Эдгара Аллана По и Роберта Говарда. Лавкрафт нагнетает атмосферу неизвестности и безысходности, выворачивает души персонажей наизнанку, мучает их бесконечными сомнениями и представлениями о сверхъестественном, подталкивает их на отчаянные поступки – и в конце концов либо просто не даёт им желаемого, либо лишает их чего-то важного, либо меняет их навсегда.
Одержимость, переселение душ, паранойя и перевоплощения – такие темы составляют основу произведений мэтра. Воистину, страх – самое сильное чувство человека, и с ним можно играть миллионом способов. Что Лавкрафт с успехом и делает, изредка давая читателю расслабиться за чтением крайне немногочисленных диалогов – или хотя бы чего-нибудь, что не похоже на «взгляд глазами героев». Язык Лавкрафта, со всеми его архаизмами, всё больше тяготеет к готическому роману, и не к формировавшейся тогда фантастике.
В последнее время жрецам Ктулху особенно отдают должное: на PC и Xbox появилась игра Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth от студии Headfirst Productions, а к выходу в этом году заявлен фильм Cthulhu начинающего режиссёра Дэна Гилдарка. Признайтесь, вы знали, что мы это скажем. Ктулху фхтагн!

КОСЮН ТАКАМИ
«КОРОЛЕВСКАЯ БИТВА»

ЖАНР: АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АМФОРА»

Скандальная «Королевская битва» появилась в Японии в 1999 году, спустя четыре года посетила книжные магазины США и Англии, а ещё через пару лет стала доступна у нас.
Кровавая история, знакомая большинству россиян по отменному фильму Киндзи Фукасаку, а более продвинутым личностям – и по манге Масаюки Тагути, представлена в романе во всей своей красе. Смотревшие экранизацию смогут лучше прочувствовать характеры учеников и учениц, побольше узнать о персонажах второго плана и просто взглянуть на сюжет гораздо шире. Особенно выигрышно смотрятся линии двух самых явных отморозков, Кадзуо Кириямы и Мицуко Сомы: обладатель «ингрэма» оказывается невероятно одарённым и умелым, но элементарно «вывихнутым» гражданином, а уж о прошлом девушки даже и заговаривать страшно – для представительниц слабого пола вряд ли возможно придумать что-то ужаснее. Другой момент, способный удивить зрителя, внезапно ставшего читателем, – тема однополой любви. Один из школьников – гомосексуалист (причём повествование этого никак не обходит), а упомянутая чуть выше девушка признаётся второй, что из-за её небывалой красоты временами не хочет быть гетеросексуальной.
Книга вполне увесистая (свыше шести сотен страниц), так что сюжет не страдает недосказанностью и завязанными узлами, недотянувшими до своего часа. Всё достаточно чётко и подробно, чтобы получить ответы на вопросы, повисшие в воздухе после фильма Фукасаку.
Нарекания, конечно же, вызывает качество издания и перевода: жуткая обложка, серия «Читать модно» и часто встречающаяся корявость фраз. Прямо скажем, стоило бы подойти к делу более ответственно – в кои-то веки достойный представитель японской литературы, и такое.
Впрочем, удовольствие от романа это почти не портит. Из всего, что относится ко вселенной «Королевской битвы», с первоисточником на равных конкурирует лишь первый фильм: ни омерзительный киносиквел, ни 15-томный манга-вариант не могут похвастаться такой эстетичностью, цельностью и уровнем исполнения.


ENGINE
start
MAXI tuning RUSSIAN EDITION
www.maxi-tuning.ru
Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся – срочно
купите журнал MAXI tuning
В продаже
с 6 сентября
MAXI tuning
БОМБА ПОД ЭМИНЕМА!
BMW В СТИЛЕ HIP-HOP

WideScreen

КИНОФИЛЬМЫ, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ «СТРАНОЙ ИГР»



Автор:
Серил Лямуров
ceril@gameland.ru

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



350 РУБЛЕЙ

ПЕРЕВОЗЧИК 2

(TRANSPORTER 2 \ 20 ВЕК ФОКС СНГ)

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСКИ: DVD9
- ВИДЕО: 2.35:1 (16X9)
- ЗВУК: DD5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ И ДР.
- СУБТИТРЫ: РУС., АНГЛ. И ДР.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- 11 УДАЛЕННЫХ СЦЕН (15 МИН.)
- СМЕШНЫЕ ДУБЛИ (2 МИН.)
- ФИЛЬМ О МУЗЫКЕ (21МИН.)
- ФИЛЬМ О ФИЛЬМЕ (4 МИН.)
- АНОНС «ОХРАННИКА»

(БЕЗ ПЕРЕВОДА)

ФИЛЬМ: ОЦЕНКА:

Бодрый и незамысловатый боевик с прекрасным главным героем и зрелищными боями от Кори Йена, однако наплевательское отношение к логике и сценарию очень сильно портят впечатление от очередного проекта Люка Бессона. Дошло до того, что, помимо диалогов за гранью разумного и трюков с летающим «ауди», компьютерные спецэффекты выглядят на уровне фильмов класса Б «только на видео». Впрочем, несмотря на все недостатки, фильм не претенциозен и заслуживает просмотра хотя бы ради старины Фрэнка Мартина (Джейсон Стэтхем) и соблазнительной Кейт Наута в роли плохой «Никиты».

ИЗДАНИЕ: ОЦЕНКА:

Несмотря на заверения издателя на обложке о «полноте» представленной версии, мы получили обычную, которая демонстрировалась в кинотеатрах! А полная версия содержит лишние 25 секунд особо жестоких приемов от Кори Йена, несколько сцен, переработанных в сторону увеличения жестокости, и заметно улучшенные спецэффекты. В секции дополнительных материалов вы найдете занятные «11 удаленных сцен» и 2 минуты «Смешных дублей». Маленький «Фильм о фильме» на деле оказывается расширенным рекламным роликом, содержащим интервью с создателями. А вот «Фильм о музыке» подробно рассказывает о создании музыкальной дорожки – начиная от записи с оркестром и заканчивая финальным сведением. К сожалению, дополнительные материалы будут понятны только зрителям, владеющим английским языком, перевода на русский нет.

ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 18 ПО 24 СЕНТЯБРЯ:

НЕ ПОЙМАН НЕ ВОР / ИГРА: СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ (INSIDE MAN / THE GAME, UPR)

Довольно странный дуэт для объединенного бокса, однако издания хорошие. «Не пойман не вор» – переиздание с английской дорожкой и русскими субтитрами, но без допов. А вот «Игра» – долгожданное специальное издание с множеством интересных дополнительных материалов.

ОН, Я И ЕГО ДРУЗЬЯ: УПРОЩЕННОЕ ИЗДАНИЕ (YOU, ME AND DUPREE, UPR)

Стандартное издание через 4 недели после проката – русский кинотеатральный дубляж и отсутствие чего-либо ценного, кроме собственно фильма.

Я ВСЕГДА ЗНАЛ, ЧТО ВЫ СДЕЛАЛИ ПРОШЛЫМ ЛЕТОМ (I'LL ALWAYS KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER, ВИДЕОСЕРВИС)

Одинокая русская дорожка – все, что может предложить вам это издание уже второго сиквела когда-то достойного молодежного слешера, но теперь сразу на видео. К сожалению, Дженнифер Лав Хьюит до третьей части не добралась.

С 25 СЕНТЯБРЯ ПО 1 ОКТЯБРЯ:

ПОСЕЙДОН: СПЕЦИАЛЬНОЕ ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ (POSEIDON, UPR)

Полноценное двухдисковое издание фильма-катастрофы Вольфганга Петерсена («Лодка», «Идеальный Шторм», «Троя»), в котором второй диск полностью посвящен переведенным дополнительным материалам.

ПОТЕРЯННЫЙ РЕЙС (UNITED 93, UPR)

Фильм о пассажирах одного из четырех печально известных рейсов 11 сентября, которые предпочли пожертвовать собой, дабы не позволить террористам выполнить задуманное. До российского проката фильм так и не добрался, зато на DVD выйдет с интересными дополнительными материалами.

БОЛЬШОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ (THE WILD, ВИДЕОСЕРВИС)

Бедная студия Дисней докатилась до того, что копирует проекты конкурентов, в данном случае – «Мадагаскар» Dreamworks. А издание обещает быть качественным, хоть допов на нем не так много: 5 вырезанных сцен, видеоклип и пара небольших зарисовок о создание мультфильма.

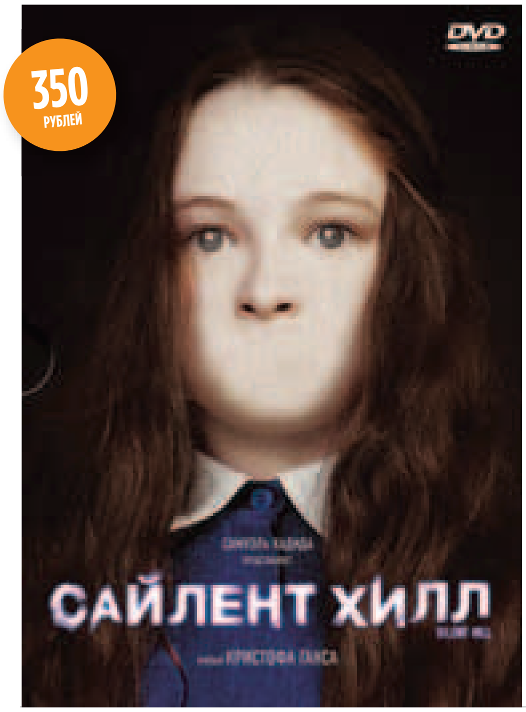
МОЯ СУПЕРБЫВШАЯ: УПРОЩЕННОЕ ИЗДАНИЕ (MY SUPER EX-GIRLFRIEND, 20 ВЕК ФОКС СНГ)

Первое издание романтической фантастической комедии о том, что происходит, когда бросаешь супергероиню, ежедневно спасающую Нью-Йорк (Ума Турман). Ни английской дорожки, ни доп. материалов от этого издания не ждите, только фильм с русским дубляжем.





РЕЦЕНЗИИ НА DVD



САЙЛЕНТ ХИЛЛ:

СПЕЦИАЛЬНОЕ 2-ДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ (SILENT HILL, WEST)

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСКИ: DVD9+DVD5
- ВИДЕО: 2.35:1 (16X9)
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ
- ЗВУК: DD5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ, DTS РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ)

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- ИСТОКИ (8 МИН.)
- ПОДБОР АКТЕРОВ (10 МИН.)
- СРЕДА ОБИТАНИЯ \ ДИЗАЙН ДЕКОРАЦИЙ (10 МИН.)
- ЗВЕЗДЫ И ТРЮКИ (7 МИН.)
- СУЩЕСТВА ИНОГО МИРА \ ДИЗАЙН МОНСТРОВ (12 МИН.)
- ХОРЕОГРАФИЯ МОНСТРОВ (11 МИН.)
- ДУБЛИРОВАННЫЙ И ОРИГИНАЛЬНЫЙ ТРЕЙЛЕР ФИЛЬМА
- АНОНСЫ: ПУЛЬС, ПАРФЮМЕР, НЕ ВИЖУ ЗЛА, 2001 МАНЬЯК

(ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ СИНХРОННО/ГОЛОСОМ)

ФИЛЬМ: ОЦЕНКА: 3 из 5

Resident Evil и Silent Hill – игры, которые задают тон в жанре survival horror. Но если Resident Evil навеяна западными фильмами зомби-хорроров Джорджа А. Ромеро, то Silent Hill всегда была больше похожа на киноужастики «восточной» школы.
Экранизации у конкурентов тоже получились совершенно разные, однако «Сайлент Хилл» куда точнее передает дух оригинала. Конечно, некоторые изменения неизбежны, и фанаты наверняка приметят неточности и расхождения с первоисточником, но в целом авторы скрупулезно перенесли стиль игры. Кристоф Ганс во многих сценах ленты воспроизводит даже траекторию полета камеры из оригинала, и в итоге фильм вызывает трепетное чувство дежавю. Однако при всей проделанной работе авторы так и не смогли создать что-то большее, чем не слишком страшный фильм ужасов с удачно подобранными актерами, но бестолковым сценарием. Техника сьемки, позаимствованная из игры, обогащает картину, но для выразительности требуется больше деталей и крупных планов. Так что лучше всего этому фильму подходит эпитет «вялый», а еще вспоминается «Клетка» с Джей Ло – лента с красивым визуальным рядом, но слабая как триллер-детектив.

ИЗДАНИЕ: ОЦЕНКА: 3,5 из 5

Качество анаморфной картинки в целом хорошее, но не без недостатков, главным из которых является не самый удачный черный цвет. А вот с русской звуковой дорожкой все в порядке, нечасто нас радуют полнобитрейтным DTS (1536Kbps), да еще и таким убойным.
Все дополнительные материалы расположились на втором диске; много любопытного о задумках авторов, но в целом все достаточно обычно. В «Истоках» рассказывают, как проект разрабатывался и каким задумывался, а «Подбор актеров» разъясняет, почему выбор пал именно на этот актерский состав. «Среда обитания» посвящена дизайну декораций и мест съемок, а «Звезды и трюки» – немногочисленным, но, как правило, выполненным самими актерами трюкам. «Существа иного мира» и «Хореография монстров» повествует о дизайне и постановке движений чудищ.

ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

21 СЕНТЯБРЯ 2006 Г.

БАШНИ-БЛИЗНЕЦЫ (WORLD TRADE CENTER)

- ЖАНР: ДРАМА, ОСНОВАННАЯ НА РЕАЛЬНЫХ СОБЫТИЯХ
- РЕЖИССЕР: ОЛИВЕР СТОУН
- В РОЛЯХ: НИКОЛАС КЕЙДЖ, МАРИЯ БЕЛЛО, ДЖЕЙ ЭРНАНДЕС

Если «Потерянный рейс» описывает события 11 сентября в небе, то «Башни-близнецы» – на земле. Эта история посвящена спасателям, погибшим под обломками Торгового центра.

ГАВАНЬ (THE HAVEN, ПИРАМИДА)

- ЖАНР: КРИМИНАЛЬНАЯ ДРАМА
- РЕЖИССЕР: ФРАНК И.ФЛАУЭРС
- В РОЛЯХ: ОРЛАНДО БЛУМ, БИЛЛ ПЭКСТОН, СТИВЕН ДИЛЛЭЙН, АГНЕС БРУКНЕР

Драма с двумя сюжетными линиями: одна – своеобразный парафраз «Ромео и Джульетты»; вторая, криминальная, посвящена бегущему от закона бизнесмену. По своей концепции фильм напоминает «Столкновение» и/или «Магнолию» – Орландо Блум здесь серьезен и трагичен как никогда прежде.

СВОРА (THE BREED, ЛИЗАРД)

- ЖАНР: ХОРРОР ТРИЛЛЕР
- РЕЖИССЕР: НИКОЛАС МАСТАНДРЭА
- В РОЛЯХ: МИШЕЛЬ РОДРИГЕС, ЭРИК ЛАЙВЛИ, ОЛИВЕР ХАДСОН, ТЭРИН МАННИНГ

Собаки-мутанты атакуют! Второсортный молодежный слэшер о друзьях, выбравшихся на уикенд на пустынный остров развлечься. Местным «дворнягам» это, похоже, не по душе.

28 СЕНТЯБРЯ 2006 Г.

КЛЕРКИ-2 (CLERKS II, WEST)

- ЖАНР: КОМЕДИЯ
- РЕЖИССЕР: КЕВИН СМИТ
- В РОЛЯХ: БРАЙЕН О'ХЭЛЛОРАН, ДЖЕФФ АНДЕРСОН, РОЗАРИО ДОУСОН, ДЖЕЙСОН МЬЮЗ, КЕВИН СМИТ

Лоботрясы-неудачники 10 лет спустя! Кевин Смит ака «Молчаливый Боб» вернулся к истокам, к продолжению своего первого, самого культового фильма «Клерки». Снятый на видео за гроши он неожиданно стал хитом, а никому не известный режиссер из Нью-Джерси получил выгодный контракт на голливудской студии.

ЧЕРНАЯ ОРХИДЕЯ (THE BLACK DAHLIA, CP)

- ЖАНР: ДЕТЕКТИВ-ТРИЛЛЕР
- РЕЖИССЕР: БРАЙАН ДЕ ПАЛЬМА
- В РОЛЯХ: ДЖОШ ХАРТНЕТТ, СКАРЛЕТТ ЙОХАНССОН, ААРОН ЭККАРТ, ХИЛАРИ СУОНК

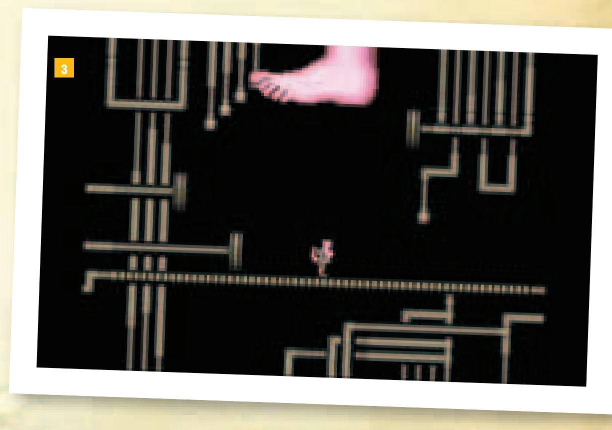
Новая работа живого классика Брайана Де Пальмы в жанре noir – это экранизация одноименного романа Джеймса Эллроя. В 1997 году выходила удачная киноверсия другого его романа на аналогичную тему – «Секреты Лос-Анджелеса» с Кевином Спейси, Расселом Кроу и Ким Бесингер. Кому, как не Де Пальма, последователю идей Хичкока, ставить детектив для думающего зрителя ценящего стильное кино.











ЛЕТАЮЩИЙ ЦИРК, МЕРТВЫЙ ПОПУГАЙ И СВЯТОЙ ГРААЛЬ

Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Как-то раз я задалась целью найти самую смешную, необычную, умопомрачительную, безумную вещь на свете. Для этого я опросила двадцать два человека обоих полов разного возраста, достатка и образования. Ответы получила довольно противоречивые. Кому-то посчастливилось лицезреть опоссума при галстуке и кальсонах, кому-то – повидать живьем Кристину Орбакайте. Один респондент съел за раз пять пачек мороженого и зачем-то запил их огуречным рассолом – самым умопомрачительным и неординарным он считает то, что остался после этого жив. Каждого опрошенного забавляло что-то особенное: кто-то готов часами смеяться над говорящим кабачком, кого-то веселит чемпионат мира по керлингу, некоторых забавляют даже шутки Евгения Петросяна. Тяжело представить, что вся эта разношерстная публика может смеяться вместе, что высоколобый почитатель Джойса будет стонать от смеха в унисон с поклонницей мыльных опер, а безнадежный двоечник-хулиган разрыдается от хохота вместе со старательной девочкой-отличницей... Представить тяжело, однако именно так все и было. Все эти двадцать два опрошенных человека выходили из кинозала, и все они смеялись на показе так, что чудилось – вот-вот обрушатся своды миниатюрного кинотеатра. В кинематографическом храме крутили самый, пожалуй, смешной фильм, снятый за все время существования движущихся картинок, – «Монти Пайтон и Священный Грааль».

Питонийская эра

Грэм Чэпмэн, Джон Клиз и Эрик Айдл познакомились Кембриджском университете. Молодые люди состояли в студенческом театральном клубе Footlights и, вместо того чтобы просаживать наличность в пабах и практиковаться с прекрасными юными особами в прикладной астрономии, они тратили свободное время на любительские спектакли и сценки. А Эрик Айдл настолько преуспел в лицедействе, что в 65-ом году стал президентом клуба. Терри Джонс и Майкл Пэлин учились в Оксфорде и в то же время участвовали в деятельности университетского Экспериментального Театрального Клуба. Терри Гиллиам, как и прочие будущие «питоны», тоже вел яркую творческую жизнь – рисовал карикатуры для университетского журнала. Когда наши герои распростились с университетскими казематами, неумолимый закон природы, повелевающий всем противоположностям (особенно талантливым противоположностям) собираться в группы, принялся подтягивать будущих «питонов» друг к дружке. Клиз, Айдл и Чэпмэн вместе делали юмористические телевизионные скетч-шоу; как раз тем же самым занимались и Джонс и Пэлин. В 67-ом Пэлин, Джонс, Айдл и Гиллиам, сменивший апельсиновую прелесть Калифорнии на промозглую сырость Туманного Альбиона, начали совместно работать над детским телешоу «Не переключайся!» (Do Not Adjust Your Set), которое, по сути, было главным предтечей грядущих «питонских» хитов. Наконец, в 68-ом году Клиз, Чэпмэн и Пэлин приложили руку к телефильму «Как раздражать людей» (How to Irritate People), некоторые скетчи из которого напрямую перекочевали в главное шоу «питонов». В 1969 году боссы сети BBC предложили Клизу и Чэпмэну делать собственное шоу для их телеканала. Клиз призвал на помощь Пэлина, который, в свою очередь, позвал в труппу Айдла, Джонса и Гиллиама. Собственно, именно с этого объединения и начинается история самой забавной комической труппы в мире – «Монти Пайтон».

Вопрос, который по сей день волнует многих почитателей творчества «питонов», – откуда взялось такое странное название. Масла в огонь подливают сами комики, подбрасывая новые версии. Терри Джонс рассказывает, что первоначально шоу должно было называться Bun, Wackett, Buzzard, Stubble and Boot. Якобы в Шотландии есть футбольная команда с таким наименованием, и «питоны», обзавидовавшись, решили его свистнуть. Однако руководство BBC его забраковало и посоветовало придумать что-нибудь поумнее. В результате бурной и продолжительной дискуссии Клиз предложил выбрать «скользкое и ползучее» название, например, «Пайтон» (питон, если по-русски), а потом внезапно кто-то принялся вопить: «Монти! Монти!». Сочетание слов пришлось комикам по вкусу. Впрочем, Клиз, то ли в шутку, то ли всерьез, сообщил на живом выступлении в Аспене, состоявшемся в 1998 году, что слово «Монти» в названии труппы – своеобразная дань уважения британскому фельдмаршалу лорду Монтгомери. А Эрик Айдл утверждает, что истоки возникновения слова «Монти» следует искать в пивном баре, расположенном по соседству с его, Айдла, домом. Якобы некий Монти нередко надирался там, чем приводил в восхищение жадных до нехитрых пролетарских развлечений посетителей. И, как говорит Айдл, завсегдатаи бара каждый раз, заходя пропустить кружечку-другую пива, первым делом спрашивали: «А Монти уже заходил?» Те, кто пропускал чудачества в исполнении Монти, очевидно, впадали в депрессию и лишались смысла жизни, а счастливчиков, заставших Монти на его посту, ожидало восхитительное зрелище. Таким образом, имя накрепко засело у Эрика в голове и всплыло из недр памяти при первой же возможности. Впрочем, некоторым











1 Терри Джонс в поисках Смысла Жизни.

2 Тетрис по «Монти Пайтон»: заполняем покойниками безразмерную могилу.

3 Карающая стопа судьбы занесена над безмозглым мистером Гамби.

4 В фильме этот историк проживет ровно одну сцену, после чего его безжалостно угрохают. В игре же ему предстоит донимать вас своими бреднями на протяжении долгих часов.

5 Смерть: «Вы все время болтаете, чертовы американцы! Вы болтаете, болтаете, при этом ухитряясь постоянно спрашивать: "Позвольте мне сказать вам кое-что?" или "Я расскажу вам об этом, хорошо?". Но теперь вы померли! Хоть сейчас постарайтесь заткнуться!»

6 Эти парни мечтают стать таксидермистами и поэтому нарядились в тигриные шкуры. Им очень хотелось почувствовать – какого это, иметь шкуру, которую в любой момент могут содрать...

исследователям версии, предлагаемые «питонами», кажутся чепухой. Поэтому на свет появляются и разумные объяснения. Согласно одному из них, «Монти» в названии труппы – отсылка к имени персонажа произведений британского писателя-юмориста Пэлема Вудхауза, Монти Бодкина. Телевизионная передача «Монти Пайтон. Летающий цирк» отличалась от других скетч-шоу не только странным названием. «Питоны» перевернули с ног на голову все телевидение. Они отказались от всех существовавших в то время клише и изобрели собственный, неповторимый стиль. Эксцентричный юмор, неординарная анимация, неполиткорректная сатира и нарушение всех существующих табу – все это быстро стало отличительными знаками «питонского» шоу. Некоторые сценки были весьма изящными и тонкими, некоторые – прямолинейными и грубыми, на грани пресловутого «сортирного юмора». Но, несмотря на внешние различия, у всех номеров «Монти Пайтон» имелась одна общая черта – предсказать, что случится в следующую секунду, было совершенно невозможно. Сюжеты «питонов» не приедались, не нагоняли тоску. Зрителя постоянно ожидало что-то новое, необычное и непредсказуемое. Комики постоянно экспериментировали, причем объектами их экспериментов становились вещи, которые, казалось бы, трогать вообще бессмысленно.

Терри Гиллиам рассказывал, что «питоны» в одном из скетчей собирались полностью отключить звуковое сопровождение, чтобы зрители начали вертеть ручку громкости, а потом звук вернуть, но уже приглушенный. Делать так несколько раз, постоянно понижая уровень звука, добиваясь того, чтобы на телевизорах зрителей ручка громкости была выкручена на максимум. А потом внезапно вернуть оригинальный уровень. Вся Англия, смеется Гиллиам, единовременно бы подпрыгнула метра на полтора. Понятное дело, цензура BBC пропускала далеко не все шутки «питонов». Однако и тех, что выживали в цензорских газовых камерах, хватало с избытком. «Монти Пайтон» очень быстро заслужили титул самой сумасшедшей, бесстрашной и смешной британской комической труппы.

«Летающего Цирка» не стало в 1974 году. Джон Клиз плавно въехал в творческий кризис, а Грэм Чэпмэн рьяно занялся дегустацией дешевых спиртных напитков. «Питоны», агонизируя, все-таки сделали еще один сезон шоу, а потом прикрыли лавочку. Но прикрыли не для того, чтобы кануть в веках, – они задумали забраться по лестнице юмористического безумия на несколько ступеней выше. С кинематографом «питоны» уже имели дело – в 1971 году они сняли скетч-фильм «А теперь кое-что совсем другое» (And Now For Something Completely Different).

Однако на этот раз комики вознамерились снять полноценное кино, с четкой (настолько «четкой», насколько это применимо к творчеству «питонов») сюжетной линией и другими необходимыми причиндалами. Гиллиам и Джонс на пару сочинили сценарий, а потом уселись в режиссерское кресло. Кроме того, Терри Гиллиам сделал все анимационные врезки для фильма, а Чэпмэн допился до такого состояния, что с ним прямо на съемках начали случаться приступы белой горячки. Почти все мало-мальски значимые роли в фильме исполнили сами «питоны». Чэпмэн, который считался наиболее одаренным среди членов труппы актером, стал, несмотря на алкогольные причуды, главным героем фильма – королем Артуром. Персональный рекорд установил Пэлин, сыгравший аж девять различных персонажей.

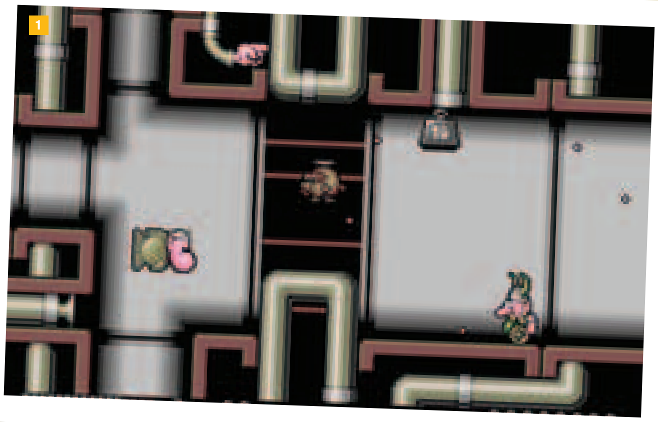
Фильм «Монти Пайтон и Священный Грааль» (Monty Python and the Holy Grail) вышел на большие экраны весной 1975 года и сразу получил статус «культового». Картина, снятая за 150000 фунтов в одном-единственном павильоне, лишенная каких бы то ни было красочных спецэффектов, тем не менее, произвела настоящий фурор. Доведенная до полного абсурда легенда о короле Артуре и рыцарях Круглого стола по сей день считается одной из самых смешных комедий в истории кино. Фильм немедленно разобрали на

«Питоны»: кэмбриджисты

Грэм Чэпмэн родился 8 января 1941 года в Лейчестершире. По образованию Чэпмэн – медик, однако за всю свою жизнь медициной никогда не занимался. Чэпмэн считался лучшим актером среди «питонов», поэтому всегда получал в полнометражках наиболее сложные роли. Грэм умер в октябре 89-го от рака горла.

Эрик Айдл появился на свет 29 марта 1943 года в английском городке Саус Шилдс. Айдл с детства любил футбол и порнографические фильмы. В институте Айдл изучал английский язык. В отличие от прочих членов труппы, Эрик писал свои скетчи в одиночку. В 1999 году Трей Паркер и Мэтт Стоун, большие поклонники «Монти Пайтон», уговорили Айдла озвучить одну из ролей в полнометражном мультфильме «Саус Парк: Большой, длинный, необрезанный».

Джон Клиз родился 27 октября 1939 года в английском городе Вестон-супер-Маре. В детстве Клиза выгнали из колледжа за то, что он выложил с помощью картонных следов дорожку в туалет от статуи фельдмаршала Дугласа Хэйга. По образованию Клиз – юрист. Он по сей день яро болеет за «молотобойцев» (английский футбольный клуб West Ham United). В честь Клиза назван один из видов лемуров.









«Питоны»: выпускники Оксфорда и янки

Терри Гиллиам родился 22 ноября 1940 года в крошечном городке Медцин Лейк, штат Миннесота. Гиллиам был единственным среди «питонов» «не урожденным британцем». Если бы Гиллиам работал по специальности, то сейчас бы был политиком. Славу Гиллиаму принесла неординарная анимация, сейчас же он в первую очередь известен как талантливый режиссер.
Терри Джонс появился на свет 1 февраля 1942 в валлийском городе Колвин Бэй. Джонс написал несколько книг об истории средневековья и известен как политический обозреватель. Кроме того, Терри Джонс написал фантастический роман «Космический Корабль «Титаник» Дугласа Адамса» (Douglas Adams's Starship Titanic), основанный на сюжете компьютерной игры Starship Titanic.
Майкл Пэлин родился 5 мая 1943 года в английском городе Брумхилл. По образованию Пэлин – историк. Над сценариями скетчей он, как правило, работал в паре с Терри Джонсом. В настоящее время Пэлин тесно сотрудничает с BBC, снимаясь в документальных фильмах-путешествиях.

цитаты, сотни комиков принялись копировать стиль «питонов», однако особых барышей лента не принесла (что, в общем, является нормой для экспериментального независимого кинематографа). Как известно, основную часть бюджета первого фильма «питонов» составили щедрые пожертвования от популярных рок-групп: в частности, поделились капиталами члены Led Zeppelin и Pink Floyd. Деньги для съемок второй полнометражки «питонам» вручил Джордж Харрисон, гитарист The Beatles. Бюджет картины составил уже довольно внушительную для тех времен сумму в 4 миллиона долларов. Режиссером фильма выступил Терри Джонс, остальные «питоны» сочинили сценарий и взвалили на себя бремя актерской работы. Майкл Пэлин побил свой прежний рекорд, отыграв целых двенадцать ролей. Фильм «Жизнь Брайана по Монти Пайтон» (Monty Python's Life of Brian) стал, наверное, самой скандальной работой легендарных комиков. В центре сюжета картины – история Брайана Коэна, которого по ошибке приняли за мессию и в конце концов распяли. «Питоны» с присущей им бесшабашностью потоптались по всем религиозным догматам, предрассудкам и канонам. Фильм был запрещен к показу в Норвегии и Италии, во многих городах Соединенных Штатов проходили пикеты, на которых правоверные христиане требовали запретить картину. После ее выхода «питонов» назвали «язычниками, еретиками, безбожными атеистами и даже хуже». Разумеется, все это было на руку комикам. Однако справедливости ради необходимо отметить, что претензии религиозных ортодоксов не были полностью обоснованными – «питоны» издевались вовсе не над Библией и Иисусом Христом, а над теми христианами, которые, слепо воспринимая все то, что с таким жаром вбивала им в головы католическая пропаганда, превращались в настоящих зомби. Третий и последний фильм «питонов», «Смысл жизни по Монти Пайтон» (Monty Python's The Meaning of Life, 1983), обошелся создателям в 9 миллионов долларов. Картина структурно напоминала ранние работы «питонов», не имела четкой сюжетной линии и представляла собой набор зарисовок, объединенных общей идеей – показать путь человека от рождения до смерти. Режиссерами картины выступили Терри Джонс и Терри Гиллиам, остальные «питоны» потрудились на сценарной ниве и выступили в качестве актеров. «Смысл жизни по Монти Пайтон» получился довольно необычным: тонкие шутки, в которых комики пародировали фильмы Ингмара Бергмана и Луиса Бунюэля, чередовались с презираемым эстетами «туалетным юмором». И хотя публика приняла картину довольно неплохо, все-таки большинство почитателей творчества британской труппы склонны считать, что фильм несколько уступает двум первым «питоновским» полнометражкам.

Послепитонский период

Участники труппы время от времени занимались сольными проектами, однако вплоть до 83-го года приоритетными для них оставались начинания «Монти Пайтон». А после распада группы питоны вынуждены были уйти на вольные хлеба.
Терри Гиллиам окончательно переквалифицировался в режиссера. Почти все его «постпитоновские» фильмы, среди которых есть такие хиты, как «Страх и ненависть в Лас Вегасе» (Fear and Loathing in Las Vegas, 1998) и «Бразилия» (Brazil, 1985), получили статус культовых и ныне составляют золотой фонд мирового кинематографа.
Майкл Пэлин изредка снимается в кино и участвует в телевизионных передачах. Терри Джонс иногда садится в режиссерское кресло (его фильм «Эрик-Викинг» (Erik the Viking, 1989) несколько уступает «питоновским» работам, но, тем не менее, довольно неплох) и подвизается сценаристом. Грэм Чэпмэн в настоящее время пребывает на небесах (он скончался в 89-ом году). Эрик Айдл снимается в кино и деятельно участвует во всевозможных проектах, в том числе в озвучке электронных игр (он подарил свой голос волшебнику Ринсвинду в игре Discworld и ее продолжении). Кроме того,

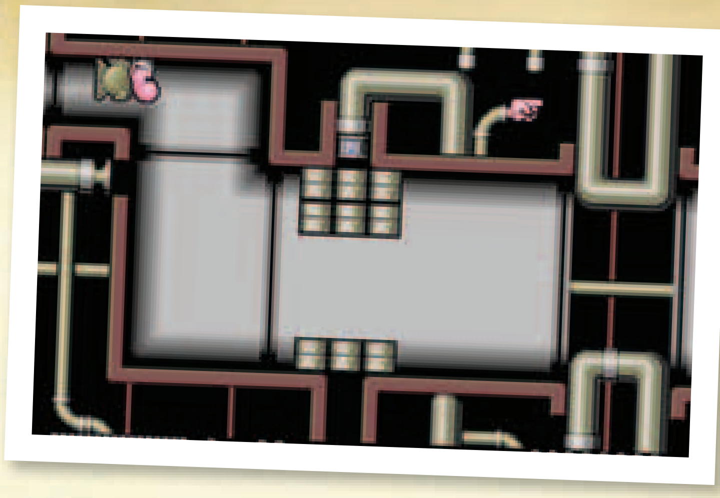
1 **Пока мистер Гамби искал мозги, он ухитрился прошляпить тело. Отныне он — треска.**

2 **Дурацкий, дурацкий, дурацкий историк!**

3 **Леденящий кровь королевский клич. Впрочем, возможно, он просто поет.**

4 **Чудесная анимация Терри Гиллиама.**









Айдл написал сценарий для популярного бродвейского мюзикла Spamalot, представляющего собой театральное переложение фильма «Монти Пайтон и Священный Грааль». Джон Клиз снимается в различных кино- и телефильмах и, следуя примеру Айдла, озвучивает мультфильмы и компьютерные игры (Клиз поучаствовал в озвучке James Bond 007: Everything or Nothing, Jade Empire, 007 Racing и Starship Titanic).

Вместе экс-«питоны» собираются крайне редко. Из наиболее занятных встреч, пожалуй, следует особо выделить живое выступление в Аспене. Ведущий шоу Роберт Кляйн задавал комикам вопросы об их творчестве, те охотно отвечали, шутили и разыгрывали небольшие сценки (в одной из них они просыпали на ковер прах Чэпмена, а потом смели его на зрителей). Питоны утверждают, что вероятность воссоединения членов труппы ничтожно мала. Комики за долгие годы работы настолько устали друг от друга, что теперь даже краткое совместное пребывание приносит им изрядные страдания. Эрик Айдл сказал по этому поводу буквально следующее: «Воссоединение состоится, как только Чэпмэн восстанет из мертвых».

Питон Игрун

В 1990 году Core Design закончила работу над игрой Monty Python's Flying Circus. Издала ее компания Virgin Interactive и вышла она почти на всех популярных в ту пору платформах (от ZX Spectrum и Commodore 64 до PC). Эта занятная аркадка стала первой игрой, посвященной творчеству легендарной британской труппы. Главный герой игры – один из представителей клана Гамби (вымышленные персонажи, участвовавшие в некоторых скетчах «Летающего Цирка»). Мистер Гамби ухитрился потерять свои мозги и теперь должен выполнить опасное задание, дабы вернуть их в свою черепную коробку. Вам предстоит помочь придурковатому мистеру Гамби. Несмотря на то что Monty Python's Flying Circus вышла целых 16 лет назад, в нее до сих пор играть довольно забавно. Мир, в котором мистеру Гамби предстоит разыскивать свои мозги, построен по всем монтипайтоновским канонам – он совершенно ненормальный и безнадежно сумасшедший. Каждые несколько минут у вашего персонажа меняется тело – огромный автомат отрезает туловище и прикручивает голову к новому корпусу. Вам суждено побыть рыбой, живым сапогом, другими занятными предметами. Очки не набираются, а, наоборот, вычитаются – вы начинаете игру с 99999999 баллами, а потом, в зависимости от удачных действий, они начинают уменьшаться. В таблицу рекордов попадают те игроки, у которых в итоге оказалось меньше всего очков. Дизайн уровней совершенно бредовый – треть всех коридоров заполнена сложными механизмами, единственное назначение которых – вытолкнуть вас туда, откуда вы пришли. Все элементы оформления и персонажи позаимствованы из фильмов «питонов» и «Летающего Цирка». Monty Python's Flying Circus вряд ли понравится поклонникам серьезных сложных игр, но тем геймерам, которые желают убить несколько часов, от души посмеяться и вспомнить классические сценки британских комиков, она обязательно придется по вкусу.

В 1994 году увидела свет игра Monty Python's Complete Waste of Time. Сделали ее парни из ныне почившей в недрах Panasonic Interactive компании 7th Level. Игра первоначально вышла для PC, а спустя год была перенесена на Macintosh. Monty Python's Complete Waste of Time занимала целый компакт-диск и, кроме, собственно, самой игровой части, содержала еще программу Desktop Pythonizer, с помощью которой поклонники британской труппы могли «питонизировать» рабочий стол операционной системы. Игровая часть называлась Secret to Intergalactic Success и представляла собой набор сценок, мини-игр, видеороликов и опросов, непосредственно относящихся к «Летающему Цирку». Вам предстоит побывать в голове миссис Замбези и поковыряться в ее мозге, каждая из 6 частей которого наводнена скетчами «питонов». В том случае, если игрок будет успешно раскалывать загадки и решать питонические задачки, он в конце концов узнает секрет межгалактического успеха. Навигация по миру Monty Python's Complete Waste of Time производится посредством кликания мышью по окружающим предметам, что делает единственной выигрышной стратегией банальное «жми на все» и вполне может отвратить от игры поклонников сложных квестов. Следует, правда, отметить, что игра и не предназначена для тех игроков, которые жаждут головоломных логических задач. Monty Python's Complete Waste of Time увлекательна, в первую очередь, для поклонников творчества «Монти Пайтон», и, хотя некоторые мини-игры увлекательны и интересны, а сюжетная линия – занятна и неординарна, все-таки в большей степени является интерактивным музеем труппы, нежели серьезной приключенческой игрой. В создании Monty Python's Complete Waste of Time принимали участие сами «питоны» (Терри Гиллиам выступал в качестве исполнительного продюсера, остальные члены труппы записали специально для игры несколько новых сценок) и конечным продуктом, в целом, остались довольны. Monty Python's Complete Waste of Time получила хорошие оценки в прессе. Успех игры подтолкнул 7th Level к созданию продолжения.

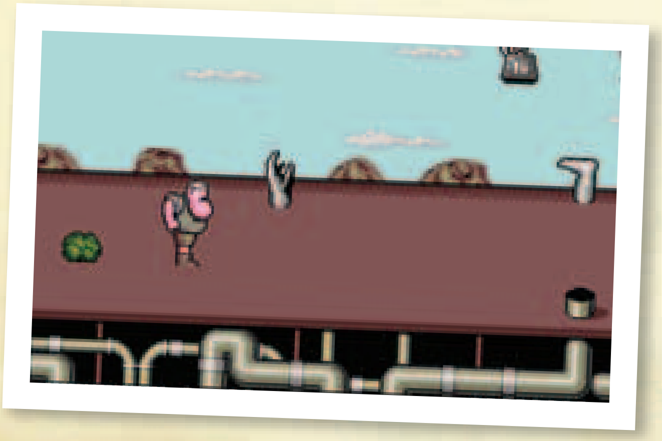
В 1996 году 7th Level заканчивает

1 Если верить «питонам», то в 10 веке нашей эры Англия выглядела именно так.

2 Из-за серьезных бюджетных ограничений кольчуги приходилось делать из крашеной шерсти, а мечи – из пластмассы, шлемы из картона, а людей – строгать из бревен.









Спам

Между прочим, слово «спам», которым сейчас принято называть рекламные почтовые письма, появилось на свет благодаря «питонам». В скетче «Спам» (Spam, 1970) герои пытаются заказать в кафе завтрак, однако обнаруживают, что все меню состоит из продуктов, в которые добавлен спам (перченая ветчина, вошедшая в историю благодаря корпорации Hormel, сбагрившей в предвоенные годы американскому военному ведомству огромное количество лежалого мяса). Скетч завершается песней группы викингов, также оказавшихся в кафе, восхваляющей вкусовые достоинства спама.

Спустя десять лет слово всплыло опять. На этот раз им стали называть сообщения, с помощью которых некоторые игроки засоряли MUD'ы (текстовые многопользовательские электронные игры). Когда в 1994-ом появились первые электронные рекламные «мусорописьма», право носить звание «спама» было присуждено им без малейших колебаний со стороны сетевой общественности. Виртуальный спам, так же как и съедобный спам из скетча «питонов», совершенно бесполезен и отравляет собой все, что встречается на его пути.

работу над Monty Python and the Quest for the Holy Grail. В отличие от Monty Python's Complete Waste of Time, игра имела четкую сюжетную линию и предполагала последовательное прохождение (впрочем, для любителей «халявы» в игре присутствовала кнопка, позволявшая немедленно пройти основной квест). В игре вам отводится роль короля Артура, который вместе со своими верными спутниками жаждет отыскать Священный Грааль. Разумеется, мир полнится негодяями, которые желают помешать монарху выполнить миссию, – это и злодейский Черный Рыцарь, и кровожадный Белый Кролик, и прочие отрицательные товарищи. В игре немало увлекательных мини-игр, которые, однако, могут шокировать непривычных к питонийскому юмору геймеров. Например, в совершенно сумасбродной пародии на «Тетрис» – Drop Dead – нам предстоит складывать в братскую могилу трупы чумных больных, более того, некоторые из покойников еще «не совсем мертвы» и могут начать ворочаться, разрушая ваши строгие постройки. Старательные исследователи без труда найдут в игре кучу бесценного материала, представляющего собой выброшенные при финальном монтаже кусочки оригинального фильма «питонов». А победители получают возможность посмотреть целую вырезанную из фильма сцену, никогда и нигде ранее не демонстрировавшуюся.

Наконец, в 1997 году вышла Monty Python's The Meaning of Life, пока что последняя игра, посвященная Вселенной «Монти Пайтон». Разработала ее все та же 7th Level, а издала на этот раз Panasonic Interactive, выкупившая у независимой компании права на выпуск игры. Предыдущая часть цикла непосредственно основывалась на сюжете фильма «Монти Пайтон и Священный Грааль». Новая серия развивала идеи последней полнометражной картины группы «Смысл жизни по Монти Пайтон». В игре вам предстоит пройти полный путь от Рождения до Смерти. Если верить «питонам» и ребятам из 7th Level, то путь этот представляет собой заполненный пазлами, мини-играми и отрывками из классических скетчей двухдисковый бардак. Вам придется закармливать в ресторане посетителя всевозможными яствами, дожидаясь, когда же он лопнет; изымать на время внутренности из брюха, избивать до смерти попугая и делать иные странные вещи. Monty Python's The Meaning of Life – уникальный и крайне оригинальный квест, совершенно не похожий на других представителей жанра. Графическое и звуковое оформление, несмотря на некоторую архаичность, и по сей день кажутся довольно неплохими. Но, право слово, эта игра заслуживала того, чтобы потратить на нее несколько суток, даже если бы была выполнена в CGA. Главное достоинство Monty Python's The Meaning of Life – неподражаемый юмор. Игра заставит вас рыдать от смеха, вне зависимости от того, являетесь ли вы утонченным поклонником Феллини или предпочитаете молодежные американские комедии. Monty Python's The Meaning of Life насквозь пронизана духом «питонизма» и всенепременно должна быть в коллекции каждого поклонника британской комик-труппы.

После Monty Python's The Meaning of Life игр на основе работ «питонов» не выпускалось. Правда, хитрые дельцы из Panasonic Interactive, желая получить барыш со свежеприобретенных прав на цикл, выпустили в 2001 году игру Monty Python's Looney Bin. Но та при ближнем рассмотрении оказалась компиляцией из двух ранних игр 7th Level.

Более попыток сделать игру на основе Вселенной «Монти Пайтон» не предпринималось. Возможно, это и к лучшему, потому что вряд ли кому-то удастся превзойти по уровню восхитительную Monty Python's The Meaning of Life, а второсортные поделки могут лишь навредить светлой памяти труппы. Однако, как известно, надежда умирает последней. Будем взирать в будущее, мечтая о том, что кто-нибудь все-таки рискнет сделать игру по обойденной вниманием 7th Level полнометражке «Жизнь Брайана по Монти Пайтон». Впрочем, за «игроизацию» любой другой работы «питонов» мы тоже не обидимся. СИ

1 И хор ангелов затянул: «Славься, славься, славься, Король Артур, во веки веков! Боже, мы никогда не участвовали в более богохульном и дурацком кино! Славься, славься, славься, Король Артур».

2 Ведьма: «Я не ведьма! Я не ведьма! Это вообще не мой нос, это фальшивка!» Деревенский житель: «Ну да, да. Это мы нацепили на нее этот нос и эту шляпу. Но она все равно ведьма!»

ВСТРЕЧА С ЧИТАТЕЛЯМИ

#2



Предыдущая встреча с читателями, июнь 2006 года.

Три месяца назад мы уже принимали у себя в гостях читателей журнала «Страна Игр». Встреча понравилась всем, и было решено проводить такие мероприятия на постоянной основе.
У вас будет возможность познакомиться с сотрудниками редакции, пообщаться, высказать свое мнение, а у нас – услышать его и делать наш журнал лучше. Ближайшая встреча состоится в пятницу 6 октября в 18:00 по адресу: Москва, ст.м.Парк культуры (кольцевая), ул. Льва Толстого, д.18Б. При себе необходимо иметь паспорт или свидетельство о рождении. Если вы хотите поучаствовать – пришлите, пожалуйста, заявку с указанием ФИО, возраста, геймерского стажа и стажа чтения нашего журнала на vstrecha@gameland.ru.

С читателями, проживающими в других городах, мы всегда рады пообщаться по e-mail или на нашем форуме http://forum.gameland.ru. Для нас очень важно ваше мнение. Давайте делать журнал вместе!








Первая в России полномасштабная выставка электронных развлечений
Шоколадный батончик ШОК XXL представляет
КИБЕР ZONA
ШОК XXL
ТВОЙ КОД ДОСТУПА
ИгроМир
4-5 НОЯБРЯ 2006, Москва, ВВЦ, павильон 57
ПРИХОДИТЕ НА СТЕНД
(game)land
ЛУЧШИЕ ИГРЫ. ВСЕ ПЛАТФОРМЫ. ЯРКОЕ ШОУ
www.igromir-expo.ru
1С
Akella
NIVAL INTERACTIVE



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

АНИМЕ: The Melancholy of Haruhi Suzumiya · РЕЖИССЕР: Тацуя Исихара, Хироси Ямамото, 2006 · КОЛИЧЕСТВО СЕРИЙ: 14 · СТУДИЯ: Kyoto Animation · НАШ РЕЙТИНГ: ☺☺☺☺☺

THE MELANCHOLY OF HARUHI SUZUMIYA

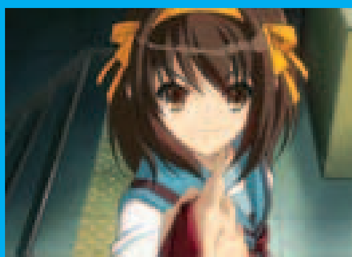
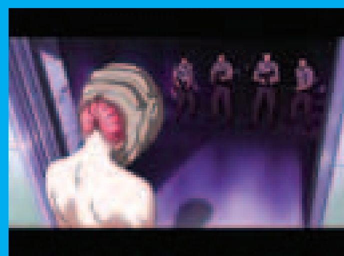
Чаще всего в основу аниме бывает положена манга, но индустрия знает случаи и поинтереснее – например, с литературными произведениями в качестве первоисточника. Мы помним анимационную интерпретацию сказок братьев Гримм от студии Nippon Animation, любим «Ходячий замок» Миядзаки, с почтением относимся к The Twelve Kingdoms, отдаем должное Legend of the Galactic Heroes и, сплошь убеждаясь в тонкости таких работ, желаем и впредь наслаждаться экранизациями книг. Пока другие переносят на экран космооперы, высокое фэнтези и круто переиначенную классику Александра Дюма, режиссеры Тацуя Исихара (Air, второй сезон Kanon) и Хироси Ямамото предлагают свое видение цикла иллюстрированных романов о необыкновенной школьнице Харухи Судзумии, созданных совместными усилиями писателя Нагару Танигавы и художницы Нойдзи Ито.

Перейдя в старшую школу, Харухи первым делом заявляет одноклассникам, что если они – не пришельцы, не путешественники во времени и даже не духи, то лучше бы им вовсе не подходить к ней, не пытаться с ней заговаривать и вообще провалиться сквозь землю. Удостоверившись, что в кружках по интересам «алиенов» тоже не водится и ничего сверхъестественного не происходит, девушка уныло кладет голову на парту и мучается от скуки, презирая мир за его космическую тщетность. Ей стоило всего ничего, случайно переброситься парой словечек с парнем (его зовут Кен. Просто Кен), сидящим за соседней партой, чтобы внезапно загореться желанием создать кружок «Бригада СОС», занимающийся непонятно чем, не пойми как и черт его знает для чего. Устроившись в помещении литературный кружка (литературный кружок состоит из скромницы Юки Нагато), Харухи случайно затаскивает в «бригаду» еще двух человек – милейшую глупышку Микуру Асахину и загадочного Ицуки Коидзуми. Начинается сплошной харухизм,



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип She's Just Oblivious, смонтированный из сцен аниме The Melancholy of Haruhi Suzumiya на песню Sharada канадской певицы Скай Свитнэм; официальный трейлер нового аниме-сериала Sky Girls от Konami и J.C Staff; российский трейлер аниме «Эльфийская песнь» (Elfen Lied); официальный музыкальный клип на песню Peut-Etre Toi в исполнении Милен Фармер. Видеоряд создан на студии Production I.G (Ghost in the Shell, Blood+).





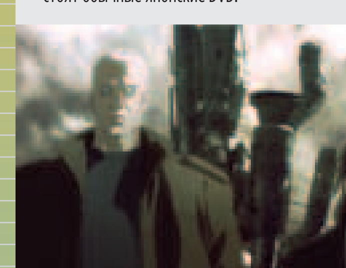
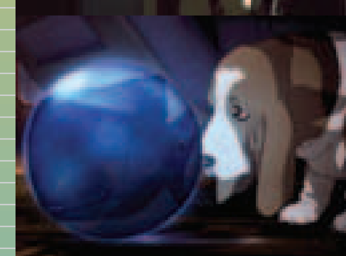

в процессе которого выясняется, что Харухи – очень особенная, а все, кто находится рядом с ней, имеют на то более чем веские причины.

The Melancholy of Haruhi Suzumiya (далее просто «Судзухару») – самый удивительный сериал за последние года четыре, если не больше. При этом его очень непросто сравнивать с FLCL, Excel Saga, Abenobashi Mahou Shotengai и прочими передовиками стеба, гротеска и постмодерна: творение Kyoto Animation ничего не высмеивает, никого не запутывает и ни под что не маскируется. «Судзухару» – блестящий пример сериала вне жанров, своеобразный слоеный пирог, начиненный и лимонным джемом, и клубничным кремом. В отличие от «обкуренных» шедевров Gainax, в этих четырнадцати сериях едва ли встретятся «суперсхватки с супермонстрами». Чтобы покорить сердца зрителей, персонажам «Судзухару» достаточно простого обаяния: они не «супердеформируются» во весь экран, но смотрятся естественно и оттого красиво; они не бороздят воздух и мечут фаерболы, а музицируют на фестивале, играют в сетевую стратегию с «читерами» из компьютерного кружка, участвуют в бейсбольных соревнованиях, снимают любительское кино, расследуют убийство, переодевают Микурутян в разные соблазнительные костюмы и всячески страдают самой сногсшибательной, самой чудесной и одновременно простой фигней на свете. Каждая серия трогает струнки зрительской души – и делает это вовсе не так, как силятся штампованные «комедии-про-школьников-очкариков»; в режиссерских приемах слегка улавливается подражание Макото Синкаю, хотя до мэтра тут, безусловно, как до далекой звезды. Коллектив «Б!» с трудом представляет, как можно невзлюбить столь отъявленных фриков. Как бы «Судзухару» ни пыталась увиливать от сравнений с заслуженными «гимнами пародии», некоторые моменты и «пасхальные яйца» невозможно пропустить: имена Кён

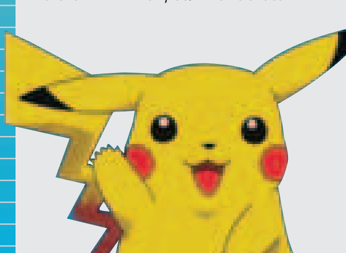


Super ShortNews Turbo EX Edition

Словно специально к запуску PlayStation 3, высокотехнологичного и недорогого Blu-ray проигрывателя (который, говорят, также можно использовать как игровую приставку), потянулись новые релизы аниме. 22 ноября в продажу поступит Blood: The Last Vampire – полнометражный приквел телесериала Blood+. 6 декабря выходит международное коллекционное трехдисковое издание абсолютно никем не понятого блокбастера Мамору Осии – Ghost In The Shell 2: Innocence. На диске три японские звуковые дорожки неземного качества в форматах LPCM 7.1, DDS 6.1EX и DTS-ES 6.1, субтитры на японском, корейском, тайваньском, английском и французском языках.
Диски будут стоить 5,040 и 7,800 йен соответственно – ровно столько же, сколько стоят обычные японские DVD.


С первого сентября на крупной телекомпании NHK вводится новое правило: во всех программах запрещается трансляция контрастных изображений, мигающих с частотой более двух раз в секунду. Именно так в 1997 году произошел печально известный массовый приступ эпилепсии у зрителей «Покемона». Случай приобрел мировую огласку и даже стал основой для нескольких шуток в «Симпсонах» – чем не показатель популярности? Официальные лица не один раз обращались в NHK за объяснениями, но теперь, приезжая в Токио, можно быть спокойным: Пикачу больше не опасен.



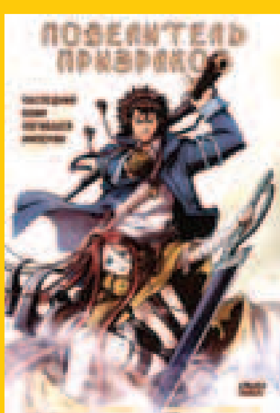
Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает диск с аниме «Повелитель призраков». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 октября.

ВОПРОС:
У КАКОЙ ИЗ ЭТИХ ИСТОРИЙ НЕТ ЛИТЕРАТУРНОГО ВОПЛОЩЕНИЯ?

1. TRINITY BLOOD
2. GENSHIKEN
3. VAMPIRE HUNTER D

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai@gameland.ru



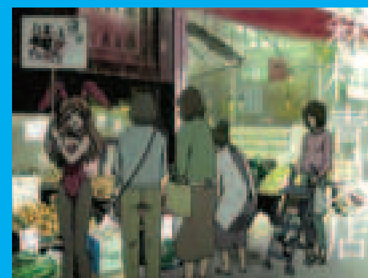
ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!
DVD с аниме «Самурай чамплу» получает Наталья Трякина из Оренбурга. Однажды Муген завел себе боевого жука и назвал его Родригезом.



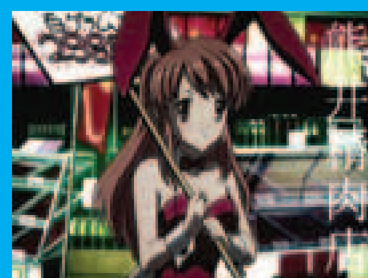
ПЕРВАЯ СЕРИЯ – ЛУЧШЕ ВСЕХ!

Главное правило Харухи Судзумии – никаких правил, главное правило создателей сериала – идти на поводу у Харухи. Первая серия «Судзухару» – удивительная диверсия, аниме-саботаж. Это не первая серия вовсе. И вообще она не имеет никакого отношения к сериалу. Это любительский фильм, который герои снимут в будущих сериях. Вы когда-нибудь видели аниме, стилизованное под любительское кино («Ведьму из Блэра», например)? Нет, конечно. Потому что его не существует. Вернее, не существовало до сих пор. Удивительно, как аниматорам удалось в мультипликационной ленте передать все «особенности» непрофессиональной съемки: выцветшую картинку, влезающий в кадр микрофон, дешевые «спецэффекты». Даже персонажи аниме движутся совсем иначе – не как герои аниме, а как настоящие начинающие актеры. Харухи ставит перед «Бригадой СОС» задачу: оживить наш мир, сделать его ярче. И им, рисованным мальчикам и девочкам, это удается. Молодчины!











и Асахина до боли знакомы каждому, кто видел RahXephon; боевые кличи «Fumoffu!» и «Second Raid!» – явные отсылки ко второму и третьему сезонам Full Metal Panic!; начитанная Юки шпарит монологом из Serial Experiments Lain; эпизод с представлением битвы в открытом космосе – будто вырезка из Glass Fleet, одного из недавних сериалов; вся первая серия – смачный пинок под зад Уве Боллу, а об идее перетасованного порядка серий наверняка знает Кристофер Нолан. Также историю Харухи рассказывают целых две манги. Первая попытка зарисовать непредсказуемую школьницу, предпринятая два года назад мангакой Макото Мидзуно, провалилась с таким треском, что издательство Kadokawa Shoten напрочь зарубило проект после первого же тома и вынесло его из каталога. Гаку Цугано (Toki wo Kakeru Shoujo) повезло куда сильнее: изданы два тома, а новые главы и по сей день публикуются в журнале Shounen Ace. Не обошлось и без 50-минутной радиопостановки, изданной на отдельном CD за лейблом Lantis. Десять треков радуют слушателей голосами Айи Хирано, Юко Гото и Минори Тихары – сейю, озвучивших, соответственно, Харухи, Микуру и Юки. Возможно, существует аниме, в котором красочнее отображена жизнь школьников. Совершенно точно, что более безбашенных работ – сто мешков. Пожалуй, и в проницательности Suzuharu далеко не первый. Но как же мало, как же мало сериалов, которые прекрасны с любой стороны! Именно поэтому ответственно заявляем, что The Melancholy of Haruhi Suzumiya – лучшее аниме весеннего сезона и один из главных претендентов на звание «лучшего-2006».



Новый фильм Studio Ghibli, срежиссированный сыном Хаяо Миядзаки Gedo Senki, прошел в японских кинотеатрах. Когда его увидит остальной мир? Ответ, увы, неутешительный. На сегодняшний день ни один прокатчик за пределами Японии не приобрел лицензию на фильм. Упорно ходят слухи, что раньше 2008 года американцы могут даже не надеяться увидеть эту замечательную картину. Нам же, видимо, остается ждать у моря погоды и уповать на Международный Московский Кинофестиваль, куда, бывает, японцы привозят самые неожиданные картины.



Фактический факт: горничные мгновенно наполняют любое будничное занятие красотой и очарованием. Огромный японский новостной сайт Watch Impress, освещающий события из мира высоких технологий, запускает новый бесплатный сервис. С понедельника по пятницу новости зачитывают симпатичные девушки в костюмах горничных. Прогноз: миллион скачиваний за месяц в первый же год. Желающих посмотреть горничные ждут по адресу http://impress.tv/im/article/whm. Другой забавный факт: корпорация Pegasys, которая разрабатывает TMPGEnc, популярную программу для создания DVD, в Японии выпустила специальную версию программы, адаптированную для аниме. Программа поставляется в двух вариантах: с девочками на коробке для кодирования гаремного аниме, либо с гигантскими роботами – строго для кодирования Гандамов.



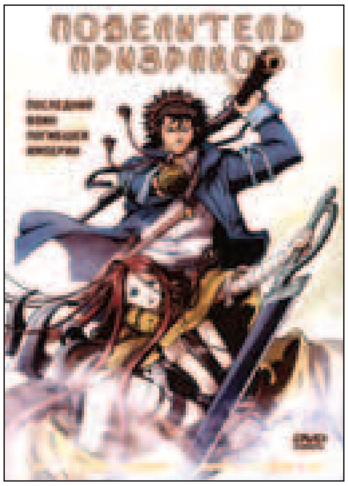


Мини-обзоры

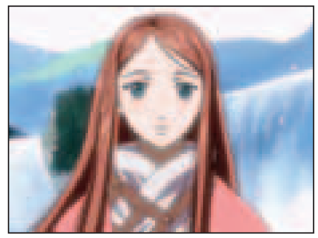
ПОВЕЛИТЕЛЬ ПРИЗРАКОВ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ДЗЕДЗИ СИМУРА, 2004 РЕГИОН: РОССИЯ

ОЦЕНКА:



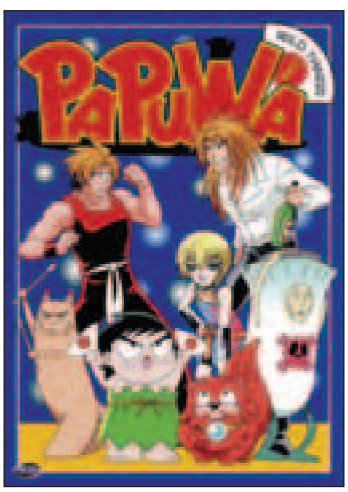
Здесь и сейчас, в России и осенью 2006 года, сложно оценить «Повелителя призраков» по достоинству. Это совместная корейско-японская работа, созданная по мотивам южно-корейского комикса на «особенной» аниме-студии Oriental Light & Magic (специализация: «Покемоны» и телеверсии компьютерных интерактивных новелл). Для человека, не знакомого с первоисточником, история выглядит вырванной из контекста (какой она, собственно, и является). Это уже не эпическая история «великого царства» и «могучих посланников», а просто путешествие одинокого героя и его прекрасной напарницы по магическому средневековому миру. Жестокое и насыщенное повествование заставляет вспомнить полнометражный «Манускрипт ниндзя» и... вздохнуть. Все-таки, про Дзюбея поинтереснее было.



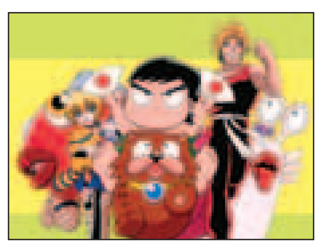
PAPUWA. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КЭНЪИТИ НИСИДА, 2003 РЕГИОН: США

ОЦЕНКА:



Papuwa (произносится «Папуа») – аниме из разряда «простите, что это было?». Потому что ничего другого сказать после просмотра вы не сможете. Это история паренька, который приплыл на тропический остров, потерял память и теперь кантуется в компании человека-гриба, розового динозавра и рыбы-трансвестита. Ситуация накаляется, когда на остров высаживаются агенты секретной службы, преследующие нашего героя, – смогут ли рыба-трансвестит и человек-гриб противостоять им? Если честно, мы не очень хотим знать ответ на этот вопрос. Сериалы в стиле «простите, что это было?» пользуются определенной популярностью, но не каждому из них удается сохранить свежесть юмора до самого финала. Papuwa – лучший образец аниме «на любителя» и, можно даже сказать, «не для всех».



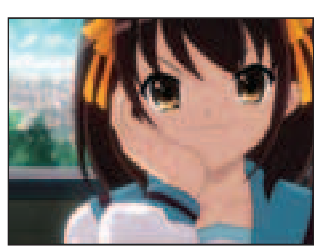
SUZUMIYA HARUHI NO YUUUTSU. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТАЦУЯ ИСИХАРА, ХИРОСИ ЯМАМОТО, 2006 РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА:



В Японии «Судзухару» – блокбастер национального масштаба. Каждый DVD мгновенно расходится стотысячным тиражом (а для DVD с аниме в Японии это очень сильный показатель). На диски, по традиции, записывают всего два эпизода, а феерическая первая серия даже удостоилась индивидуального релиза. Понимая лежащую на них ответственность, аниматоры переработали многие сцены специально для DVD-издания: кое-где появились небольшие дополнительные эпизоды, которые не показывали по телевизору, было исправлено освещение, иногда заливавшее картинку слишком уж ядовитым цветом. Внимание к деталям беспрецедентно: в одной из сцен из кадра даже убрали стул, который был нарисован не в том месте, где должен был стоять по сюжету. Одним словом, торжество чистого разума, а не издание. Почаще бы так.



Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Призовую подписку получает Владимир Миронов за глубокий логико-исторический анализ современной культурно-промышленной ситуации на рынке консолей.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать нас, как убить какого-нибудь босса на уровне сложности Super Hard. Лучше пришлите нам фанарт по Soul Calibur (Врену), One Piece (Зонту), Tekken (Артему), Devil May Cry (Наташке) или Второй мировой войне (Александру Трифонову). Мы опубликуем, нет вопросов.

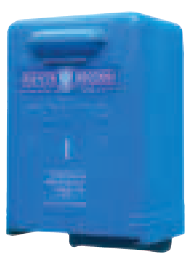
ПИСЬМО НОМЕРА

Владимир Миронов,
claimant79@mail.ru

Здравствуйте. Хочу вам изложить нашу точку зрения насчет приставок следующего поколения. Почему «нашу»? Потому что мы с братом посидели, поразмышляли и пришли к выводу, что весь этот «next-gen» может накрыться медным тазом (я сам играю уже давно, играл почти на всех приставках, включая Xbox 360). К этой мысли я приходил постепенно, играя в мой любимый Resident Evil 4. Прошел половину игры со смутными ощущениями – то ли ХИТ, то ли не ХИТ? Затем ходил вокруг приставки и ждал, когда же у меня появится желание добить вторую половину игры. Прошло полгода, а желания проходить дальше как не было, так и нет. Я подумал и пришел к выводу, что последние 10 лет мы играем в одно и то же.

Мы с братом начали говорить о следующем поколении и о том, какие игры нас могут ожидать в грядущем 2007 году. И пришли к выводу, что нас ждет не 2007 год, а 1997, и весь тот ужасный «next-gen», который мы видели в те далекие времена. Тот же Tekken, те же Resident Evil, Tomb Raider, Metal Gear Solid, Gran Turismo и все остальное, что десять лет назад называлось «следующим поколением». Да, тогда это был настоящий переворот в игровой индустрии: все перешло в полную «трехмерность»; Tomb Raider вместо Aladdin, мощный киношный Metal Gear Solid вместо Contra, феномен Gran Turismo вместо Top Gear Sega, наконец, Final Fantasy VII – японская RPG, которую впервые понял весь мир, а не только японцы. Благодаря новому железу впервые удалось передать необыкновенную атмосферу в графическом и музыкальном плане, не говоря уже о сюжете, который может дать фору множеству литературных произведений.

Что мы видим сегодня? Где тот прорыв в современных Xbox 360 и PlayStation 3? Прорыв, который удивил бы нас, как тогда, во время перехода с Sega Mega Drive на PlayStation – именно нас, игроков, а не тех кто впервые увидел приставку и упал в обморок от детализированных персонажей в Tekken 6 или развевающихся на ветру волос в Dead or Alive 4. После долгой дискуссии мы с братом пришли к выводу, что



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

Сиквеломания

Вслушайтесь… Вы слышите пение птиц, чувствуете аромат цветов и видите чистое небо, ибо я на священной земле, на даче… (*У нас вместо этого пение «винампа», аромат бутербродов и чистый потолок! – Прим. ред.*)

Во-первых, я хочу поприветствовать всех читателей и пожелать им как можно чаще бывать на свежем воздухе. Во-вторых, я хочу обратиться к автору письма из 216 номера про творчество Valve и Ritual Entertainment. Уважаемый читатель, чем, спрашивается, вы недовольны? Ценой на пиратские игры? Стыдно! К вашему сведению, компании-производители всеми силами стараются удовлетворять наши с вами запросы. Думаете, легко ежегодно отправлять один и тот же тайтл с новой цифрой в названии и пышным слоем грима на тельце? То-то, это называется фанатизмом. ыА кто виноват в такой ситуации? Во-первых, пираты, не жалеющие кошелька издательства и подрывающие все продажи. Во-вторых, мы, из года в год покупающие дурацкие сезонные игры. Где же выход? Нужно просто взять и, во-первых, перестать помогать пиратам наживаться на чужой интеллектуальной собственности и, во-вторых, проходить мимо всех этих одинаковых названий и больше внимания обращать на новенькие, не загаженные попсой команды. А для этого надо более-менее разбираться в рынке, что не каждому казуалу под силу. И тут нам на помощь приходит «СИ» с ее обзорами и превью. Виват информированным геймерам.

P.S. А Valve и Ritual Entertainment очень даже правильно поступают. Поддерживать сериал на плаву в течение нескольких лет не так-то и просто. Они новички на подобном поприще и лишь ощупывают новый рынок. А надо нам это или нет, решать будет кто? Конечно же, мы сами!

Влад Лагунов,
lefant@rambler.ru

Wren // *Я очень рад, что вы понимаете: все эти «попсовые» проекты выходят только потому, что они геймерам действительно нужны. И у вас есть отличный способ влиять на ситуацию. Покупайте те игры и приставки, которые вам нравятся! И тогда рынок начнет подстраиваться под ваши запросы.*

Зонт // *Дело, как всегда, в том, что неинформированных геймеров гораздо больше, чем информированных. Поэтому кто смог привлечь к себе «казуалов», того и тапки. От этого страдает не только игровая индустрия, но и вообще все области человеческой деятельности.*

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

В PlayStation 3 будет региональная защита дисков?

Нет, не будет. Все диски для PS3 можно будет запустить на всех приставках. Само разделение на PAL и NTSC в новом поколении теряет смысл – ведь стандарты HDTV, приходящие на смену обычному телевидению, одни на весь мир.

Обязательно нужно покупать HDTV для PS3? Сколь велика будет разница в графике на обычном телевизоре?

Собственно графика нисколько не изменяется. Изменяется только формат выдачи картинки. На обычном телевизоре это примерно 640x480, да еще и с помехами, а в HDTV – чистейшие 1280x720 и 1920x1080.

Входят ли MGS4 и FFXIII в число стартовых проектов на Playstation 3?

Нет, не входят. Это распространенное заблуждение. Обе игры, а с ними Devil May Cry 4, Resident Evil 5 и Tekken 6, выходят не раньше следующего года. Официальные даты релизов не анонсированы.

ГОРЯЧАЯ ТЕМА: ПРИСТАВКИ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ. PLAYSTATION 3 ВЫХОДИТ МЕНЬШЕ ЧЕМ ЧЕРЕЗ ДВА МЕСЯЦА, NINTENDO WII НАВЕРНЯКА – МЫ ГАРАНТИРУЕМ ЭТО – НЕ ЗАСТАВИТ СЕБЯ ЖДАТЬ. У НАС ОСТАЕТСЯ РОВНО ТРИ НОМЕРА, ЧТОБЫ ПОСУДАЧИТЬ О КОНСОЛЯХ НОВОЙ ВОЛНЫ, А ПОТОМ МЫ ПЛАВНО ПЕРЕЙДЕМ К ОБСУЖДЕНИЮ СЕНСАЦИОННЫХ ПОДРОБНОСТЕЙ ГЛОБАЛЬНЫХ ЗАПУСКОВ: «В НЬЮ-ЙОРКЕ ПОДРОСТОК ЗАСТРЕЛИЛСЯ BLU-RAY ДИСКОМ ИЗ PS3!», «ЗАИГРАВШИЙСЯ В NINTENDO WII ВНУК НАНЕС ЛЮБИМОЙ БАБУШКЕ ЧЕРЕПНО-МОЗГОВУЮ ТРАВМУ!»... САМИ ЗНАЕТЕ, В СТРАНЕ ИГР НЕ СОСКУЧИШЬСЯ.

если разработчики и дальше будут продолжать детализировать графику, не внося новых ощущений в игровом плане, то большинство хардкорных игроков (а ведь из них состоит основной костяк) просто перестанут покупать игры. Сразу приходит на ум компания Nintendo. В принципе, они двинулись в правильном направлении со своей приставкой Nintendo Wii. Они используют очень интересную технологию – как я понял, технологию распознавания местонахождения джойстика в пространстве, – но, к сожалению, игры, которые они издают, рассчитаны на другую аудиторию. Основной костяк (извините за повторение) игроков все-таки играет на PlayStation и Xbox.
И вот к чему я веду весь этот разговор. Раз уж появилась технология распознавания местонахождения объекта в пространстве, можно было бы сделать очки с двумя встроенными ЖК-экранами с HD-разрешением картинки 1920p. То есть полное погружение в трехмерный мир. Представьте: вы играете в Resident Evil 5, надеваете очки, управляете персонажем так же, как на джойстике PlayStation 3, с видом от первого или от третьего лица, неважно. Заходите в полутемную, освещенную свечами антикварную комнату, и при повороте головы изображение полностью соответствует тому, если бы вы в самом деле находились в этой комнате и смотрели по сторонам. Спокойно сидите в кресле и отдыхаете после тяжелого рабочего дня, а не прыгаете как угорелый с нунчаками в руках по комнате, как это представляют себе в Nintendo. Вот это, я понимаю, было бы следующее поколение.

P.S. Мнение колумниста не обязательно совпадает с мнением редакции.

cg // *Даже добавить нечего. Хотя... Нашел, чего добавить. Основной костяк, пользуясь вашей терминологией, очень-очень любит графику. И это именно то, на что сделали ставку Microsoft и Sony. Согласитесь, подход Nintendo как минимум интригует.*

Wren // *Соль в том, что сейчас что ни делай – все равно не получится ничего, сравнимое с переходом от 2D к 3D. Следующим серьезным прорывом может стать только технология виртуальной реальности. Но сделать это с помощью очков с экранами невозможно. Шлемы «виртуальной реальности» существуют уже много лет, но толку от них очень мало. Нужны принципиально иные технологии передачи изображения, а также принципы управления. Пусть поворотом головы вы меняете угол обзора камеры, но как передвигаться в виртуальном мире, сидя в кресле? В фантастике принято считать, что будут созданы специальные костюмы, передающие информацию напрямую к органам чувств человека. А управлять своим персонажем можно будет силой мысли. И вот это уже, конечно, настоящее следующее поколение, которого мы дождемся еще нескоро.*

Зонт // *У нового поколения есть козырной туз, о котором все (и даже коллега Врен) почему-то забывают. Это централизованный сетевой мультиплеер, который меняет ощущения от игры не хуже, чем переход от двух измерений к трём. С грехом пополам он появился ещё на Xbox и PS2, но расправит крылья только в следующем поколении консолей, вот увидите!*

Так ли плоха Wii?

Здравствуй, многоуважаемая редакция. Пишу вам впервые, так как до этого особых причин не было. Итак, к делу. Сегодня в Интернете и на страницах вашего журнала можно услышать много критики в адрес Wii – как обоснованной, так и нет. Я не фанат Nintendo, но скептическое отношение к ее новейшей приставке мне непонятно. Большинство кричит, что графика Wii – вчерашний день, и запускать приставку с такими низкими возможностями – шаг в пропасть для любой компании. Позвольте. Сегодня PS2 не может похвастаться лучшей графикой – и Xbox, и GameCube (сравните версии RE4 для двух платформ) обгоняют ее по этому параметру. Однако никто не спорит, что красивейшие игры с замечательным сюжетом и удивительным геймплеем можно делать и для этой, казалось бы, устаревающей платформы. За примерами далеко ходить не надо – FFXII и Kingdom Hearts 2 демонстрируют великолепную картинку, пускай и не лоснящуюся сверкающими полигонами. На той же PSP вышло еще не очень много бронебойных хитов – LocoRoco да Exit (разумеется, есть и другие, вроде Syphon Filter: Dark Mirror или Daxter, но, согласитесь, они немногим отличаются от предыдущих частей и представляют собой лишь приличные адаптации для портативной консоли). Однако, эти игры не отличаются великолепными шейдерами и каким-нибудь «бампмэппингом» – если я не ошибаюсь, LocoRoco практически не использует 3D. Отчего же тогда хаять Wii за графику? Учитывая то, как выглядят первые игры для нее (кроме, пожалуй, Metroid Prime 3: Corruption), я бы не сказал, что графика осталась на уровне GameCube. Тем более, это только первые проекты для консоли. Не стоит забывать и о Virtual Console – приставка рассчитана не только на любителей всего нового, но и на поклонников старых игр, для которых графика, мягко говоря, не является решающим фактором при выборе консоли.

Чем отличается контроллер для PS3 от контроллера для PS2?

Нет вибрации, и благодаря отсутствию мотора джойпад становится значительно легче, это раз. Есть детектор положения джойстика в пространстве, это два. Нижние «шифты» становятся, как в геймпадах для Xbox, по-настоящему аналоговыми, это три.

Будут ли продавать PS3 в «М.видео» и когда?

В крупные российские магазины PS3 попадет только после того, как Sony официально запустит консоль в России. Сейчас таких планов у компании нет. Когда что-то станет известно, мы сообщим.

PlayStation 2 появилась в моем Северске полтора-два года назад. Когда ждать третью «станцию»?

Сложный вопрос. Смотрите: PS2 при запуске стоила 300 долларов США, PS3 будет стоить 600 долларов. Огромная разница в цене наводит на мысль, что в регионы PS3 попадет очень, очень нескоро, и даже позднее, чем PS2 в своем жизненном цикле.

Многие ругают приставку за необычный контроллер – мол, пришедший с работы человек хочет спокойно посидеть за телевизором с баночкой пива и джойстиком в руках, а тут ему суют какой-то пульт и заставляют им махать. Также считается, что приставка сгодится только для вечеринок. Этот скепсис, в принципе, понятен, но он не совсем обоснован. При виде нового контроллера у многих геймеров сразу возникает ассоциация с EyeToy. Sony, изначально продвигавшая ее как новейшее средство управления консолью и считавшая ее чуть ли не революцией, сегодня ее забросила, выпустив только сборники для вечеринок. Естественно, они быстро приелись. Однако Wii – совершенно другая история. Во-первых, «пульт» – основной способ управления в играх, что заставляет разработчиков выпускать все игры именно с расчетом на него. То есть, если владельцев EyeToy радовали лишь небольшими сборниками мини-игр, то на Wii в разработке значится уже большое число полновесных FPS, RPG и экшнов. Во-вторых, никто не заставляет вас играть именно пультом – есть альтернативный джойпад. В конце концов, можно поиграть в игры для GC или той же Virtual Console. Что касается того, что Wii не имеет функций медиаплеера, – лично я считаю, что на сегодняшний день те, кому нравится смотреть фильмы на DVD, уже купили DVD-плееры, а не используют PS2 как медиацентр, а любители mp3 уже давно купили плееры, хотя со мной наверняка многие не согласятся. Вроде все. Расширяйте «Ретро» и делайте меньше ошибок в Secret area. Спасибо за прочтение.

Громов Кирилл, grosonik@mail.ru

Wren // *Ну, кстати, какие-то функции медиаплеера у Wii будут. Во всяком случае, DVD смотреть можно будет. Этого вполне достаточно. И, если уж совсем честно, полноценный медиацентр из консоли делать – занятие гиблое. Он уже существует и называется персональный компьютер.*
Сравнивать пульт с EyeToy вообще не вполне корректно. «Пульт» предоставляет гораздо большую свободу действий и для геймеров, и для разработчиков. Не надо забывать о том, что он работает на пару с «нунчакой» – аналоговой рукояткой с отдельными кнопками. Вместе они вполне могут заменить обычный джойпад или комплект из клавиатуры с мышкой.

Кое-что о PSP

Здравствуйте!
Давно хотел приобрести PlayStation Portable. В нашем городе такие продаются по 8000 руб. Продавцы, наверное, сами не знают, а может, специально обманывают. Одни говорят о комплектации PSP – Value Pack, другие Standart Pack, и еще одни говорят, сделано в Японии, другие – сделано в Европе.
Будьте так добры, разъясните:
Что входит в комплектацию VALUE PACK?
Что входит в комплектацию STANDART PACK?
Где их можно пробрести в Москве и по какой цене?

Костя, kostyaf@udm.net

Wren // *Вполне возможно, что в вашем городе продаются и европейские, и японские версии. Это не так важно, ведь региональной защиты в PSP нет. Цена в 8000 рублей – более-менее нормальная. В комплект Value Pack должны входить наушники, футляр с ремешком и карта Memory Stick на 32 мегабайта. Именно такой и надо покупать. Еще бывает комплектация Giga Pack – с картой на 1 гигабайт и подставочкой, но без ремешка. Ещё PSP бывают чёрного или белого цвета. Вот, в общем-то и всё.*

Зонт // *Кстати, «сделано в Японии» и «сделано в Европе» это ещё одно распространенное заблуждение. На самом деле абсолютно все PSP (да и большинство прочей бытовой техники) собирается на заводах в развивающихся странах, вроде какой-нибудь Малайзии. Имеет смысл говорить только о европейской или японской версии приставки, что в нашем случае не играет особой роли, ибо, действительно, региональной защиты в PSP нет.*

В защиту Билла Гейтса

Сразу уточню, что я не являюсь фанатом Б.Г. Мне он более чем не нравится. Однако, я прочитал статью «Главные злодеи игровой индустрии» и вынужден с ней не согласиться. Вы пишете, что без Xbox многие западные игры вышли бы на PC, а некоторые японские – на PS2 и GC, но где гарантия, что эти игры вообще увидели бы свет? Да и многие игры на других платформах могли появиться только в результате конкуренции с Xbox. Дальше вы пишете: «Представьте, что Sony и Nintendo уходят с западного рынка, оставляя его Microsoft». Да никогда в жизни. Именно теперь, поджимаемые Xbox, они обратят еще более пристальное внимание на западный и европейский рынки и, вполне возможно, теперь мы увидим игры, которые никогда бы у нас не появились, или которые нам приходится ждать по полгода, а то и больше. Так что с выходом Xbox мы ничего не потеряли, а только приобрели.

Андрей Тамило, holtrain@tut.by

Wren // *А не будь Xbox на свете, Sony, Nintendo (и, возможно, Sega!) соперничали бы за западный рынок между собой. И, разумеется, сценария, когда Xbox побеждает, не могло бы быть даже в помине. Впрочем, вся эта статья была намеренно сделана провокационной, чтобы привлечь внимание к проблемам игровой индустрии, которые обычно замалчиваются. Кстати, в следующем номере мы расскажем вам, что такого злодей-*

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», 16(217), СТРАНИЦА 43



На самом деле
Ну да, конечно, из Renegade 2 мог бы выйти толк... если бы кто-то не перепутал скриншоты. Где он теперь, весь этот толк, который игра могла принести человечеству? Стыдно, Александр, стыдно. Без родителей в редакцию не возвращайтесь.

Кто виноват
Александр «Ренегат-2» Трифонов



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

SMS ОТВЕТ

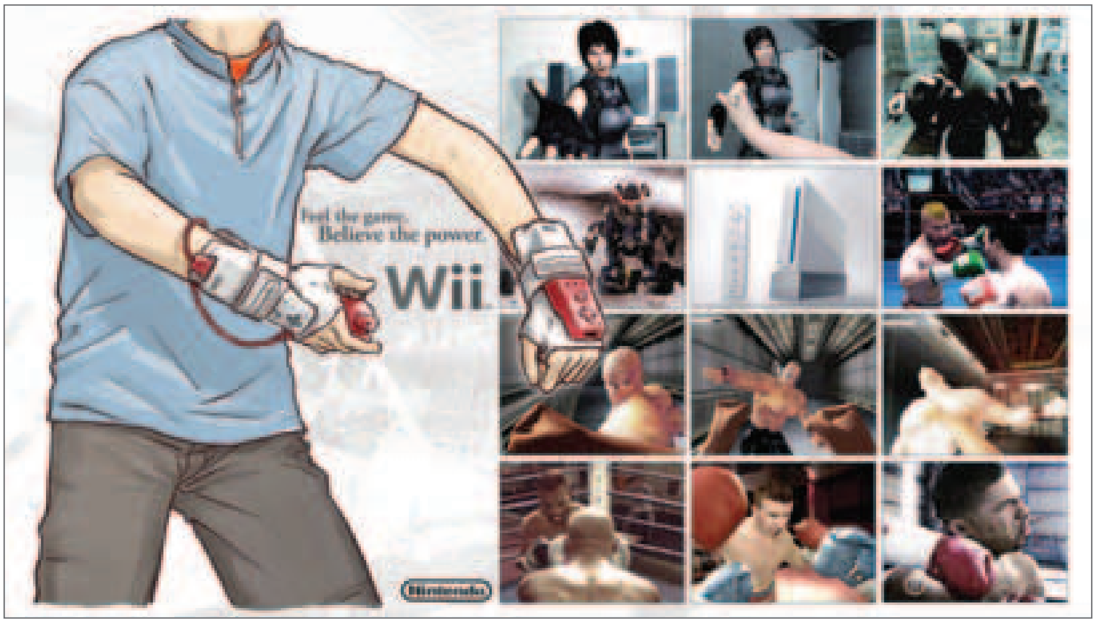
НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС НА НОМЕР: +7 (495) 314-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Чем будет отличаться Windows Vista от нынешней Windows XP?
Очень популярный вопрос. С нашей, чисто пользовательской и любительской точки зрения, Windows Vista, прежде всего, интересна благодаря четырем значительным улучшениям. Во-первых, в Vista используется совершенно новый, облегченный и приукрашенный пользовательский интерфейс Windows Aero. Во-вторых, серьезно обновляются встроенные программы – Windows Explorer, Internet Explorer 7, DirectX 10, Windows Media Player 11 (с интеграцией с Xbox 360!). В-третьих, корпорация обещает встроить Windows Firewall (есть в XP SP2) и Windows Defender, подтянуть безопасность системы, сделать ее менее уязвимой – надо заметить, что это обещают каждый год, а воз и ныне там. В-четвертых, полностью переработаны внутренние алгоритмы для аудио и видео, работы с сетью и принтерами. Многие части ядра операционной системы были переписаны для повышения стабильности и ускорения работы. Напомним, что Windows Vista появится в розничной продаже в начале следующего года.

Я слышал что S.T.A.L.K.E.R выйдет на консолях. Это правда?
Не шутите так. PC-версия успела стать притчей во языцех, а вы о консолях. Пусть сначала украинские великомученики доделают хоть один релиз, а там видно будет.

Здравствуйте. Сколько стоят демо-версии игр, скачиваемые с Xbox Live, и как осуществляется оплата?
Нисколько и никак. Демо-версии и трейлеры на Xbox Live распространяются абсолютно бесплатно. Единственное, за что вы должны будете заплатить (и то не не Microsoft,



ского есть в Кене Кутараги из Sony Computer Entertainment.

Зонт // *Господин злодей Кен Кутараги на E3 на презентации Sony ходил в белом костюме и с таким видом, словно он император вселенной. А вы знаете, что когда он впервые продемонстрировал «обновленный» контроллер для PS3, на вид неотличимый от контроллера для PS2, из зала раздался громкий издевательский смех? То-то же, тиран, достанется тебе по заслугам в следующем номере!*

cg // *Чем больше конкуренции, тем лучше. Как говорится, если бы Microsoft не существовало, её стоило бы выдумать. Так что я с аргументами коллег не вполне согласен.*

Кот в мешке

Пишу письмо первый раз, хоть и читаю «Страну» уже давно, так что сильно не придирайтесь, ладно? Прочитал я почту 217 номера и подумал, что, действительно, все заранее влюбляются по фотографии. Ведь в этом можно обвинить не только фанатов PS3, а, скорее, людей, которые заочно отдались Wii – так называемой «революционной приставке». Я, конечно, знаю что вы уже опробовали все игры, но все-таки люди заочно признаются в любви именно Wii, а уж никак не PS3. Приставка от Sony это, скорее, гарантия качества и именно поэтому ее признают консерваторы (такие, как я). А вот те, кто заочно выбрал Wii, покупают кота в мешке. Вспомнил еще одно письмо, где Sony обвиняли в том, что она сделала только приставку, но не игры. Сразу же встречный вопрос, а что мешало остальным сделать то же самое? Поэтому я считаю их заслугой то, что они договорились с разработчиками.

Александр
AngelDeath2@yandex.ru

Wren // *Сейчас и дело-то в том, что Sony не смогла договориться с разработчиками о нормальных играх для PlayStation 3. Не зря же до сих пор неясно, с какими проектами будет запускаться приставка и когда выйдут потенциальные хиты, вроде Devil May Cry 4 и Final Fantasy XIII.*

Зонт // *Продолжая метафору «влюбляться по фотографии», скажу, что вы выбираете тещу, а не невесту. Это, конечно, хорошо, что первые две дочери Sony писаные красавицы. Но где гарантия, что третья не окажется... не окажется... ну, чем-нибудь таким, с чем вы не захотите проводить первую брачную ночь? На самом деле, сейчас с PS3 происходит ровно то же самое, что происходило с Xbox 360 год назад. Sony, как и Microsoft, излишне поспешила с выпуском приставки и не успевает выкатить к Рождеству ни одного долгожданного блокбастера. При желании Sony можно ещё много в чём обвинить, чем Константин и займётся в следующем номере. Удачной охоты, Константин!*

TD // *Хочется упомянуть такое понятие, как кредит доверия. Я доверился Nintendo два года назад, оформив предзаказ на DS – и не прогадал. И свои обещания в последнее время Nintendo выполняет с завидной регулярностью, в отличие от Sony (да, помним E3 2005). И если у большой N получилось совершить революцию в секторе хендхелдов, то почему бы не поверить, что то же самое им удастся с домашними консолями?*

Две идеи

Здравствуйте, странные люди! Меня зовут Алексей, и живу я в холодном городе Норильске. А поводом написать сие творение послужило то, что у меня возникли две замечательные (на мой взгляд) идеи. А так как я простой школьник, а вовсе никакой не гейм-дизайнер, то поделиться этими идеями могу только с друзьями и с вами.
Итак, идея первая: все вы ведь, наверное, смотрели фильмы об Астериксе и Обеликсе? И видели, как они бойко раскидывают целые когорты римлян. А теперь представьте, какой прекрасный получился бы beat'em-up на основе похождений этих бравых галлов! Выбираете одного из этих героев и выходите в чисто поле косить врагов. Противостоит вам несколько

а своему провайдеру), это связь с Интернетом.

Здравствуйте. Два вопроса о Xbox 360. Первый: можно ли получить HDTV-качество на «обычном» телевизоре? Слышал про VGA-кабель, что это и поможет ли? Второй: как подключить консоль к Интернету, объясните, пожалуйста? Заранее спасибо.

Обычный телевизор физически не может отображать картинку в разрешениях выше стандартного 640x480 (для NTSC), и никакой кабель ему не поможет. VGA-кабель служит для подключения к VGA-устройствам, то есть компьютерным мониторам, которые, как известно, поддерживают гораздо более высокие разрешения. Наконец, к Интернет Xbox 360 подключается при помощи Ethernet-кабеля, точно так, как подключаются к Интернет компьютеры, объединенные в локальную сеть. Подключить консоль напрямую к телефонной линии невозможно.

Nintendo Wii это Nintendo Revolution?
Да, это она. Ее переименовали несколько месяцев назад.

Korga Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII выйдет в Европе?
По самым свежим данным из Square Enix, игра будет издана в ноябре.

Скажите пожалуйста, есть ли на PC приличные трехмерные файтинги, вроде Tekken или Soul Calibur? Только не анимешные.
Нет, нету на PC приличных трехмерных и неанимешных файтингов (современных). Можем посоветовать только анимешный, двухмерный и неприличный Guilty Gear X.

Скажите, а Sony получает больше прибыли от своего игрового подразделения (игры, приставки) или от неигрового (камеры и т.п.)?

сотен (!) римлян, на одном экране. Вы размахиваетесь и пудовым кулаком начинаете раздавать тумаки направо и налево, а враги летят высоко и далеко, сшибая по пути сослуживцев. Допустим, ударил одного, тот летит прямо в марширующий отряд и своим падением разбивает его, как шар для боулинга – кегли. Также можно будет пить волшебное зелье, которое увеличивает силу и скорость героя, а также высоту и дальность полета римлян. Под действием волшебного зелья персонаж может развить гиперскорость, что твой Соник, и прорваться сквозь легион римлян, разбрасывая подчиненных Цезаря направо и налево. При этом в игре не должно быть никакой крови, а римляне после падения не должны умирать. Они просто будут удирать с поля боя. Ведь игра об Астериксе обязана быть бодрой и веселой, но совсем нереалистичной, а-ля какой-нибудь Burnout.
Идея вторая: Nintendo Wii – идеальная платформа для новых жанров. Предлагаю: файтинг от первого лица (FPF). Объясняю: в руках – джойпад для Wii, «нунчаки». На экране телевизора – мерзкая рожа супостата. Махнул богатырь одной рукой – получил злой недруг в глаз. Махнул второй – в челюсть. Конечно, противник тоже не спит и в свою очередь бьет нашего лирического героя. Получается почти как в настоящей драке. Вот такие две замечательные (на мой взгляд) идеи пришли мне на сон грядущий. Вот что бывает, когда на человека нападает этот страшный зверь по имени Бешеный Креатив!
За сим позвольте откланяться, огромный респект всей редакции и пусть на вас побольше нападает Бешеный Креатив, как и на миллионы талантливых разработчиков игр по всему миру!
Как любит говаривать Василий Стрельников, «Дооо Zzzвидания»!!!

Алексей Ермолаев
lixach90@mail.ru

Wren // *Игры об Астериксе и Обеликсе выходят и по сей день, но они ужасные. Последняя была оценена нами, кажется, в два с половиной балла (и поэтому вообще не попала в журнал). Почему нельзя сделать нормальную игру о похождениях двух галлов – не знаю. Файтинги от первого лица (вернее, симуляторы бокса) в таком духе уже выходили когда-то. И, я думаю, на Wii наверняка появится что-то подобное. Кстати, в боевике Red Steel можно участвовать в схватке на мечах, и тоже от первого лица.*

Раз в год

Здравствуйте уважаемая редакция, «Странниками» назвать Вас не могу, хотя это слово мне понравилось. А уважать вас есть за что. Тянете такой многопрофильный журнал. Конечно, трудно угодить одновременно приверженцам всех игровых устройств, но, судя по опубликованным письмам в редакцию, у Вас это получается. Так получилось, что моё знакомство с «Страной Игр» началось с юбилейного 200-го номера (с DVD). Приобрёл я его сразу, как только узнал, что на DVD имеется долгожданный для меня аддон для «Блицкрига» «Talvisota – Ледяной Ад». Журнал прочитал «от корки до корки» и «запал на него». Этот номер остался для меня единственным «свежим» номером, который я прочёл. К сожалению, цена на свежий журнал в нашей глубинке пока для меня неподъёмна. Но из всего есть выход, номер квартальной давности стоит 110 руб., а годовой – всего 50 руб. Уж не примите за любителя халявы и жмота, доходы у всех разные и карманные деньги тоже. Чаще я читаю годовалые номера, но если есть средства – беру «посвежее». Естественно, их состояние оставляет желать лучшего – последствия выставочных (при сложных метеоусловиях) образцов, отсутствие наклеек, но за всё надо платить, за «старость» тоже. Хотя наклейки и плакаты меня мало греют, главное – информация. Да здравствует дитя капитализма – уценка! Хотя я – писишник, но читаю про консольные игры. Рано или поздно, интересные консольные версии переделывают под PC, надо смотреть в будущее, видеть перспективу для себя. Размеры рубрик не меняйте, если кому-то захочется копнуть глубже, найдёт для себя специализированное издание, да и Интернет не даст пропасть от информационного голода. Шучу, конечно. Ну вот, пожалуй, и всё, о чём хотел сказать. Может, что и забыл, вспомню – напишу ещё.
До встречи через год! Удачи!
Так держать!
P.S. С началом учебного года и осени.

И. Нефедов
г. Кохма, Ивановская обл

Wren // *Жаль, что мы не можем сделать цену на журнал доступной для всех. Может, подписка поможет? Это дешевле, чем в рознице.*

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

SMS БИТВА

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН:
+7 (495) 514-7321

Ну как вам, как наш новый дизайн? Нравится? Смотрите, какие прекрасные шрифты мы придумали: ах, строгие, вытянутые цифры в телефоне редакции, ах, буква «д» с уходящей вниз завитушкой, ах, эти соблазнительно изогнутые знаки вопроса!

Выскажите свое мнение! В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор:

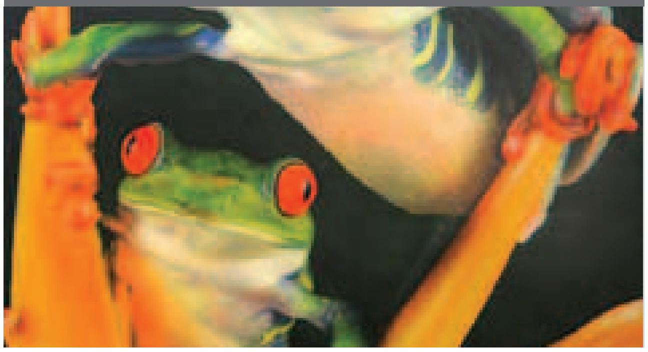
новый дизайн или старый дизайн





ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ – В НОМЕРЕ 21(222).

Боевые жабы надавали тумаков черепашкам-ниндзя и подвели черту: земноводные гораздо круче пресмыкающихся. Они квакают. А какой звук издают юные мутанты? Сла-ба-ки.



Sony – огромная мегакорпорация, которая производит сотни наименований бытовой и профессиональной техники. Поэтому в обороте компании приставки занимают всего десять процентов. Однако многие подразделения Sony работают себе в убыток, а игры приносят стабильную прибыль – около двух третей всей чистой прибыли корпорации! Так что если PlayStation 3 вдруг провалится, вся Sony столкнется с серьезными финансовыми трудностями.

Можно ли узнать точную дату выхода «В Тылу Врага 2»?
Восьмое сентября. То есть, когда вы будете читать эти строки, игру, скорее всего, уже можно будет купить в магазинах.

Я слышал, что есть мультфильм по Max Payne. Правда?
К сожалению, мультфильма по Max Payne не существует. Зато, говорят, Голливуд снимает игровой полнометражный фильм.

А слабо сделать обширный спец, подводящий итоги уходящего поколения консолей? Что, как и почему?
Нет, не слабо. И мы его, пожалуй, еще сделаем. Только вы торопите события. «Уходящее» поколение будет уходить еще несколько лет – та же PS2 отработала только шесть лет из предположительно десятилетнего цикла.

Скажите, если Sony реализует-таки эмулятор PS one для PSP, то не нарушит ли это права независимых издательств, которым принадлежит большинство тайтлов от первой PlayStation?
Само существование эмулятора ничего не нарушит. Но вот распространять Sony сможет либо свои игры, либо игры от тех издателей, у которых компания получит разрешение. Думается, что получить его в обмен на разумное вознаграждение не так уж сложно.

Shenmue Online все-таки выйдет?
Похоже, что да. Игра, ориентированная в первую очередь на азиатскую аудиторию, периодически появляется на местных выставках. Последний раз Ю Судзуки лично представил ее на китайской Joy Expo в июле этого года. Работа идет, ждите новостей.

Как купить «точку доступа» для psp?
PSP использует доступ к Сети по популярной беспроводной технологии Wi-Fi. Точки доступа Wi-Fi есть в продаже в большинстве компьютерных магазинов.

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:
Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:
8-495-780-88-29 (для москвичей) **и 8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

Страна Игр + DVD:
1740р – за 6 месяцев
3360р – за 12 месяцев

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru **Москва:** ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на журнал Страна Игр+DVD

на ☐ месяцев
начиная с ____________________ 200_ г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « Страна Игр + DVD » с ____ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « Страна Игр + DVD » с ____ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 4 октября

Впервые игра из бывшего СССР доросла до прямого сравнения с ААА-монстром из США. Обе посвящены Второй мировой, обе сулят невиданный уровень детализации и пиротехнических эффектов. Но, как и в реальной истории, они не враги, а трудные союзники, и уничтожили они – плохие RTS.



«В тылу врага 2» vs Company of Heroes

ДЕМО-ТЕСТ

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC (PC)

Мы получили на руки превью-версию перспективного экшна и спешим поделиться впечатлениями.



ДЕМО-ТЕСТ

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ (PC)

Дмитрий «Гоблин» Пучков прославился переводами, сделанными «с особым цинизмом». В игре с этим тоже все в порядке.



ДЕМО-ТЕСТ

БРАТВА И КОЛЬЦО (PC)

Пародийный перевод «Властелина колец» прогремел по всей стране. А теперь играем в юмористический экшн от «Гайдзинов».



ИНТЕРВЬЮ

ТАНКИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ: Т-34 ПРОТИВ ТИГРА (PC)

Хардкорный симулятор от создателей «Т-72: Балканы в огне».



В РАЗРАБОТКЕ

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА (PC)

Первое дополнение к популярной пошаговой стратегии.



В РАЗРАБОТКЕ

ALAN WAKE (PC)

Авторы Max Payne делают психологический триллер.



В РАЗРАБОТКЕ

TUROK (PS3, XBOX 360)

Спецназ против динозавров.



В РАЗРАБОТКЕ

UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM (PS3)

Мечи, магия и сотни ужасных монстров – теперь и на PlayStation 3.



КРОСС-КУЛЬТУРА

ИНТЕРВЬЮ С СЕРГЕЕМ ЛУКЬЯНЕНКО

Роль компьютерных и видеоигр в творчестве писателя.



ОБЗОР

DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII (PS2)

К англоязычному релизу разработчи как могли подлатали игру.



ОБЗОР

YAKUZA (PS2)

Она же Ryu ga Gotoku, она же «наследница Shenmue» и пр.



РЕПОРТАЖ

СТРАНА ПОБЕДИВШЕГО РАГНАРОКА

Визит в Корейский институт по созданию и продвижению игр.




РЕКЛАМА
Лицензия МПТР №5874. Дата выдачи 24.01.02. Срок действия до 10.02.07
Свидетельство СМИ Эл №77-8370 от 03.11.03
MTV
МУЗЫКАЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ЦЕРЕМОНИЯ ВРУЧЕНИЯ
МУЗЫКАЛЬНЫХ
НАГРАД MTV
ПРЯМОЙ ЭФИР ИЗ ПИТЕРА!
MTV
RUSSIA MUSIC AWARDS
МУЗЫКАЛЬНЫЕ НАГРАДЫ
21 СЕНТЯБРЯ В 18:00
специальный гость
Missy Elliott
СУДЬБА ЗВЕЗД В ТВОИХ РУКАХ!
ГОЛОСУЙ!
по телефону 8 809 333 13 15*
по SMS 0770**
на www.mtv.ru
* стоимость звонка 15 рублей без НДС за 1 минуту соединения
** только для абонентов Билайн
SAMSUNG
ООО «САМСУНГ ЭЛЕКТРОНИКС РУС»
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР
Билайн™
ОАО «ВымпелКом»
ОФИЦИАЛЬНЫЙ СПОНСОР
TUBORG
ОАО «ВЕНА»
ОФИЦИАЛЬНЫЙ СПОНСОР
ЧРЕЗМЕРНОЕ УПОТРЕБЛЕНИЕ ПИВА ВРЕДИТ ЗДОРОВЬЮ
SKECHERS
ООО «ИЛИОН» (СКЕЧЕРС)
МОДНЫЙ СПОНСОР
DFM 101.2
ООО «101 И.К»
ОФИЦИАЛЬНЫЙ РАДИО ПАРТНЕР

NT computer

AMD

СДЕЛАЙТЕ РАЗУМНЫЙ ВЫБОР

Ваш новый виртуальный дом ждет Вас!



www.nt.ru

Процессор AMD Athlon™ 64 - передовая производительность для игр, видео и музыки

AMD 64 Athlon

www.amd.ru

Надежные компьютеры для любых задач.
Модельный ряд на все запросы и возможности. 3 года гарантии.

Компьютеры марки <NT> на базе процессора АМД Athlon ™ 64 спрашивайте в магазинах Федеральной сети компьютерных центров POLARIS.
Оптовые поставки (495) 970 1930. Сеть региональных филиалов.


FLATRON
LG


СТРАНА
ИГР
UAZ
4x4
ПОЛНЫЙ
ПРИВОД
www.4x4game.ru
ASE


HEAVY DUTY
PRIMAL SOFTWARE
Акелла
СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

MAELSTROM | HEAVY DUTY | JOINT TASK FORCE | ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS | SUPER PAPER MARIO | RUMBLE ROSES XX | APE ESCAPE 3

18#219 | СЕНТЯБРЬ | 2006